NÖRD NORÐURSINS

5. TBL. 2011
FRÍTT EINTAK!

TUNGLRYK Í REYKJAVÍK!
LÚXUSÚRIJR

TOPP 5
VÍSINDASKÁLDSÖGUR

KUBBATÓNLIST
Viðtal við ComputeHer & AidBit

WARHAMMER 40.000 KILL TEAM

KYNNING Á FORRITUN

FM HORNIÐ

Kæri nörd!

Síðustu vikur hefur verið gúrkutíð í leikjabransanum þar sem afar fáir spennandi leikjatitlar hafa komið út. Við höfum þess vegna beint fókus okkar að smáleikjum og hinni dásamlegu kubbatónlist þar sem við spjöllum meðal annars við tónlistarkonuna ComputeHer í þessu tölublaði af *Nörd Norðursins*. Auk þess hefjum við umfjöllun okkar á bestu vísindaskáldsögum allra tíma og gefum ráð til þeirra sem spila *Football Manager* grimmt.

Því miður munum við ekki gefa út nýtt blað í næsta mánuði vegna óviðráðanlegra aðstæðna. Aftur á móti munum við halda heimasíðunni okkar og Facebook síðu lifandi. **Næsta tölublað kemur þar af leiðandi mánudaginn 3. október.**

Mig langar að þakka öllum þeim sem hafa sent inn efni í blaðið fyrir sitt framlag. Við erum ávalt á höttunum eftir nýju efni, en blaðið er fyrst og fremst hugsað sem rammi utan um það efni sem sjálfir lesendur þess skrifa.

Ég vona að sem flestir eigi góðan og skemmtilegan lestur framundan!

Bjarki Þór Jónsson, ritstjóri

NÖRD
NORÐURSINS
WWW.NORDNORDURSINS.IS
NORDNORDURSINS@NORDNORDURSINS.IS

RITSTJÓRI: BJARKI ÞÓR JÓNSSON
UPPSETNING: BJARKI ÞÓR JÓNSSON
PRÓFARKARLESTUR: ERLA JÓNASDÓTTIR OG DANÍÍEL PÁLL JÓHANNSSON

EKKI ER HEIMILT AÐ NOTA INNIHALD TÍMARITSINS NEMA MEÐ SÉRSTÖKU LEYFI HÖFUNDAR.

FORSÍÐA OG BAKRUNNUR ÞESSARAR OPNU:
SUPER MARIO BROS. Á LJÓSMYND EFTIR BÞJ.

AUGLÝSINGAR:
ERLA JÓNASDÓTTIR,
NORDNORDURSINS@NORDNORDURSINS.IS

FACEBOOK: WWW.FACEBOOK.COM/NORDNORDURSINS
TWITTER: WWW.TWITTER.COM/NORDNORDURSINS
FLICKR: WWW.FLICKR.COM/NORDNORDURSINS
YOUTUBE: WWW.YOUTUBE.COM/NORDNORDURSINS

EFNISYFIRLIT

4 FRÉTTIR

9 SANNLEIKURINN
MEST KÆRÐA FRÉTTASTOFA LANDSINS

10 DNA ÞEKKTRA GOÐSAGNA
LÚXUSÚR FRÁ RJ-ROMAIN JEROME

14 WARHAMMER 40.000: KILL TEAM
LEIKJAGAGNRÝNI

18 TECHNO KITTEN ADVENTURE
LEIKJAGAGNRÝNI

20 POOPOCALYPSE
LEIKJAGAGNRÝNI

22 FM-HORNIÐ
MEÐ STEFÁNI V.

28 PERSÓNA & LEIKUR MÁNAÐARINS
PAC-MAN OG TAPPER

32 FORRITUN
ALMENN KYNNING Á FORRITUN

38 KUBBATÓNLIST
HVAÐ ER KUBBATÓNLIST?

40 VIÐTAL
COMPUTEHER

46 VIÐTAL
AIDBIT

50 TOPP 5 VÍSINDASKÁLDSÖGUR
#5

56 HP AND THE DEATHLY HALLOWS PART 2
KVIKMYNDAGAGNRÝNI

NÖRD NORÐURSINS KEMUR NÆST ÚT Í OKTÓBER

Vegna óviðráðanlegra aðstæðna mun *Nörd Norðursins* ekki koma út í næsta mánuði. Næsta tölublað af *Nörd Norðursins* kemur þess vegna næst út **mánudaginn 3. október**. Við munum þó halda áfram með fréttir og fróðleik á heimasíðu okkar; www.nordnordursins.is og á Facebook.

NÖRD NORÐURSINS Á PDF!

Nú er hægt að nálgast fyrstu fjögur tölublaðin af Nörd Norðursins á PDF! Nánari upplýsingar fást á heimasíðu okkar, www.nordnordursins.is .

COMIC-CON

San Diego Comic-Con ráðstefnan 2011 var haldin í lok júlí. Þar kom meðal annars fram að: Spielberg staðfestir Jurassic Park 4, The Walking Dead tölvuleikur er væntanlegur á þessu ári, Beavis and Butt-Head snúa aftur með nýja seríu, Xbox 360 með Star Wars þema er á leiðinni og svo var spjallað um og sýndar stuttar klippur úr væntanlegum þáttaröðum og kvikmyndum.

EMPEROR AWESOMEUS FABULOUS - LEIÐRÉTTING

Við viljum benda á villu í umfjölluninni *Emperor Awesomeus Fabulous* á bls. 5 í 4. tbl. af *Nörd Norðursins*, en þar á að standa að *í leiknum eru 20 borð og survival hluti leiksins er í raun endalaus en frá því í janúar hafa verið spiluð til samans yfir 95.000 borð og survival hlutinn verið spilaður samtals yfir 95 klst.*

LAUMAR ÞÚ Á FRÉTT?

Ef þú laumar á frétt fyrir nörda sendu okkur línu á nordnordursins@nordnordursins.is

HRingurinn 2011

Lanmót Tvíundar

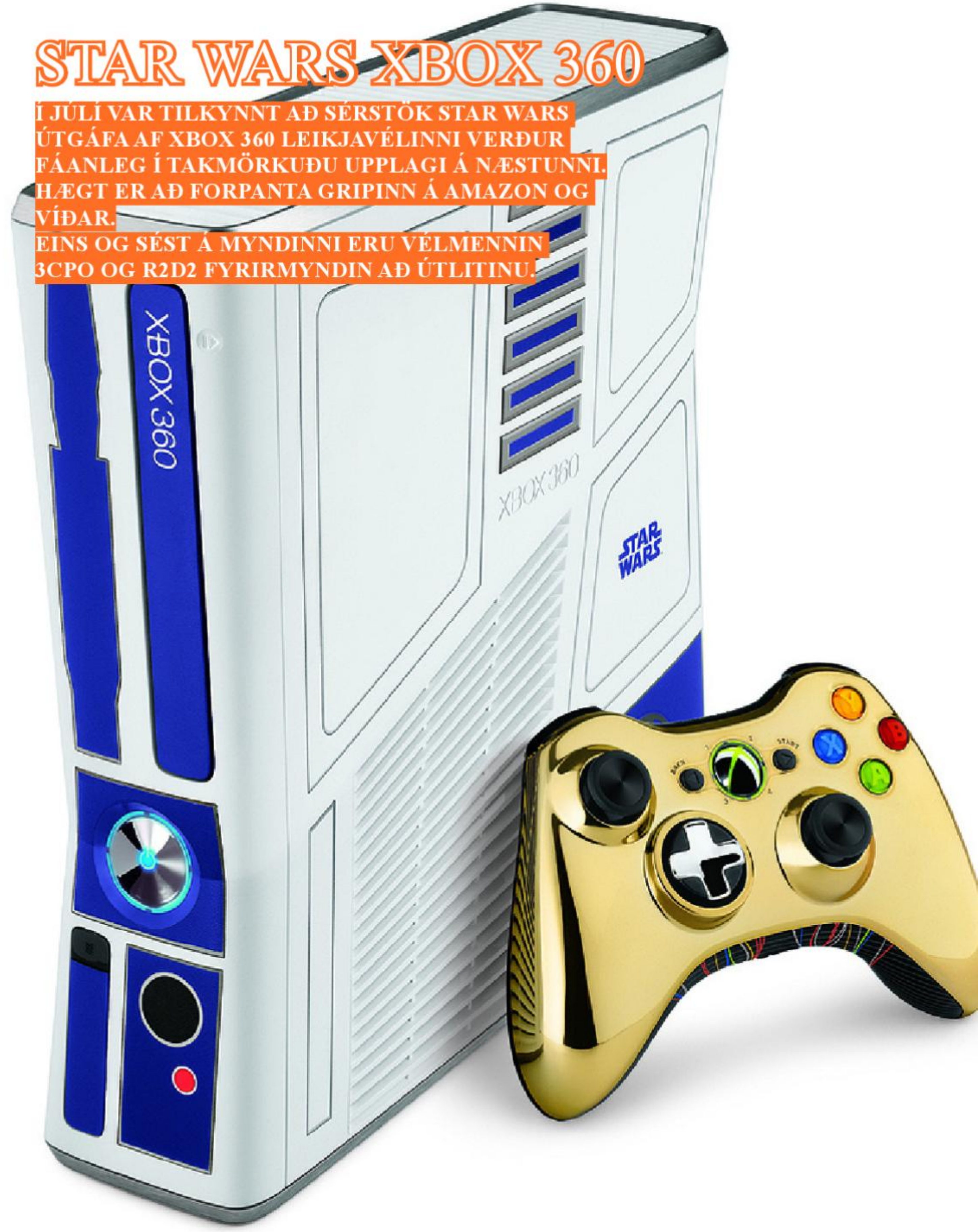
TVÍUND

HRingurinn.net

STAR WARS XBOX 360

Í JÚLÍ VAR TILKYNNT AÐ SÉRSTÖK STAR WARS ÚTGÁFA AF XBOX 360 LEIKJAVÉLINNI VERÐUR FÁANLEG Í TAKMÖRKUÐU UPPLAGI Á NÆSTUNNI. HÆGT ER AÐ FORPANTA GRIPINN Á AMAZON OG VÍÐAR.

EINS OG SÉST Á MYNDINNI ERU VÉLMENNIN 3CPO OG R2D2 FYRIRMYNDIN AÐ ÚTLITINU.



is
esports.is

Hefur þú áhuga á að birta þitt efni í Nörd Norðursins?

Sendu okkur þá línu á nordnordursins@nordnordursins.is

NÖRD NORÐURSINS ÓSKAR EFTIR NÖRDALEGU EFNI OG ÁHUGASÖMUM PENNUM

WWW.NORDNORDURSINS.IS / NORDNORDURSINS@NORDNORDURSINS.IS

PÁFINN TÆKNIVÆÐIST

Ritað 4. júlí 2011 af Innsent

Hvernig adda ég Völu Grand?

UNDIRHEIMAR FYLLAST AF MUFFINS

Ritað 28. júlí 2011 af Snæfríður Íslandssól

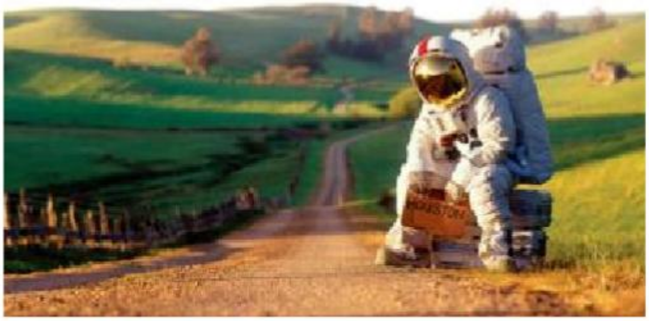
Gríðarleg eftirspurn hefur myndast eftir heimagerðu bakkelsi á síðustu dögum eftir að heilbrigðisyfirvöld hafa sett blátt bann við sölu á heimabökuðum kökum.

„Menn eru farnir að selja muffins úr skottunum á bílunum sínum“ segir Stefán Eiríksson, lögreglustjóri á höfuðborgarsvæðinu. „Yfirleitt eru menn að leita sér að landa og muffins þegar þeir leita í svarta markaðinn, en þó er eitthvað um að menn leiti í stærra og harðara bakkelsi á borð við rúllutertur og hjónabandsælu.“
Stefán býst við því að mikið verði sótt í bakkelsi um verslunarmannahelgina og mun lögregla um allt land vera með varúðarráðstafanir gegn allri ólöglegri sölu þess. Stefán tekur þar að auki fram að einnig sé bannað að taka með sér bakkelsi í útileguna og deila með öðrum, því allar gjafir og vöruskipti á heimabökuðum varningi séu líka bönnuð.

Næsta skref í herferðinni er síðan að tryggja að allar kræsingar í barnaafmælum séu örugglega aðkeyptar og fermingabörn verði sektuð ef þau bjóði upp á eitthvað annað en aðkeyptan mat í veislum sínum.

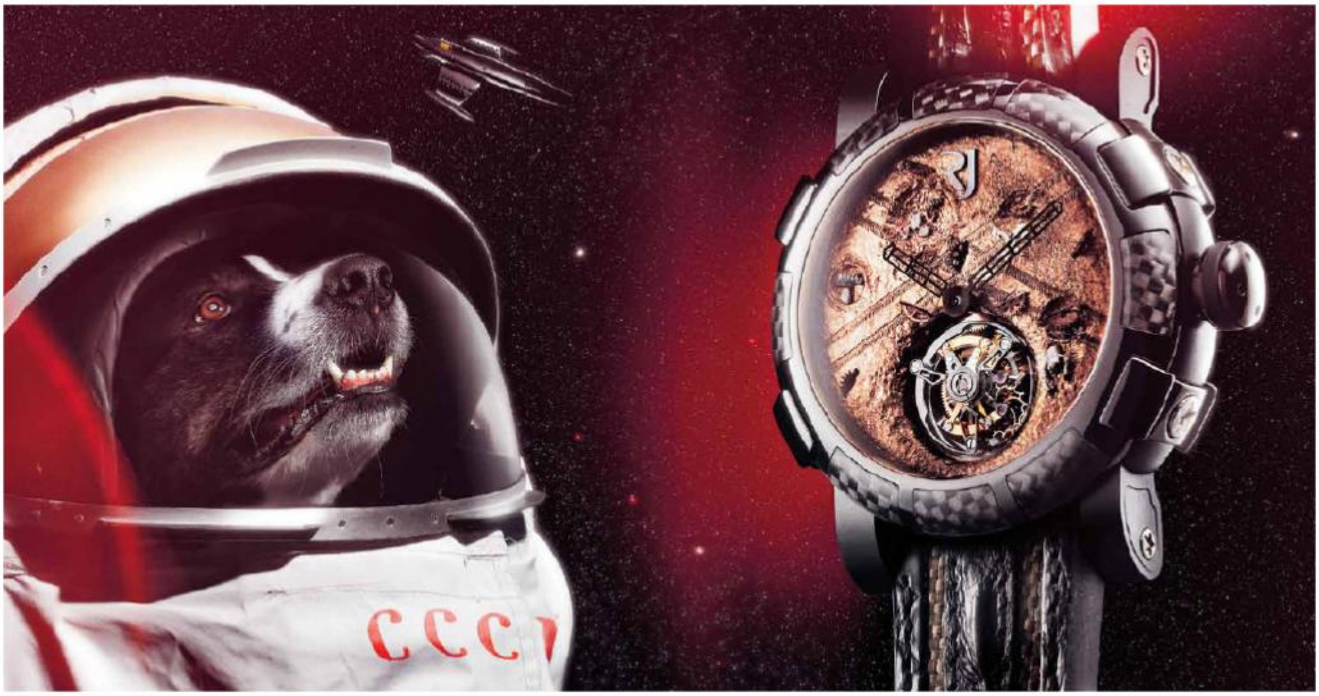
SAMGÖNGUMÁL

Ritað 12. júlí 2011 af Innsent



Nasa hóf nýverið að notast við þjónustu Iceland Express...

MEIRA Á SANNLEIKURINN.COM



DNA ÞEKKTRA GOÐSAGNA

LÚXUSÚR FRÁ RJ-ROMAIN JEROME

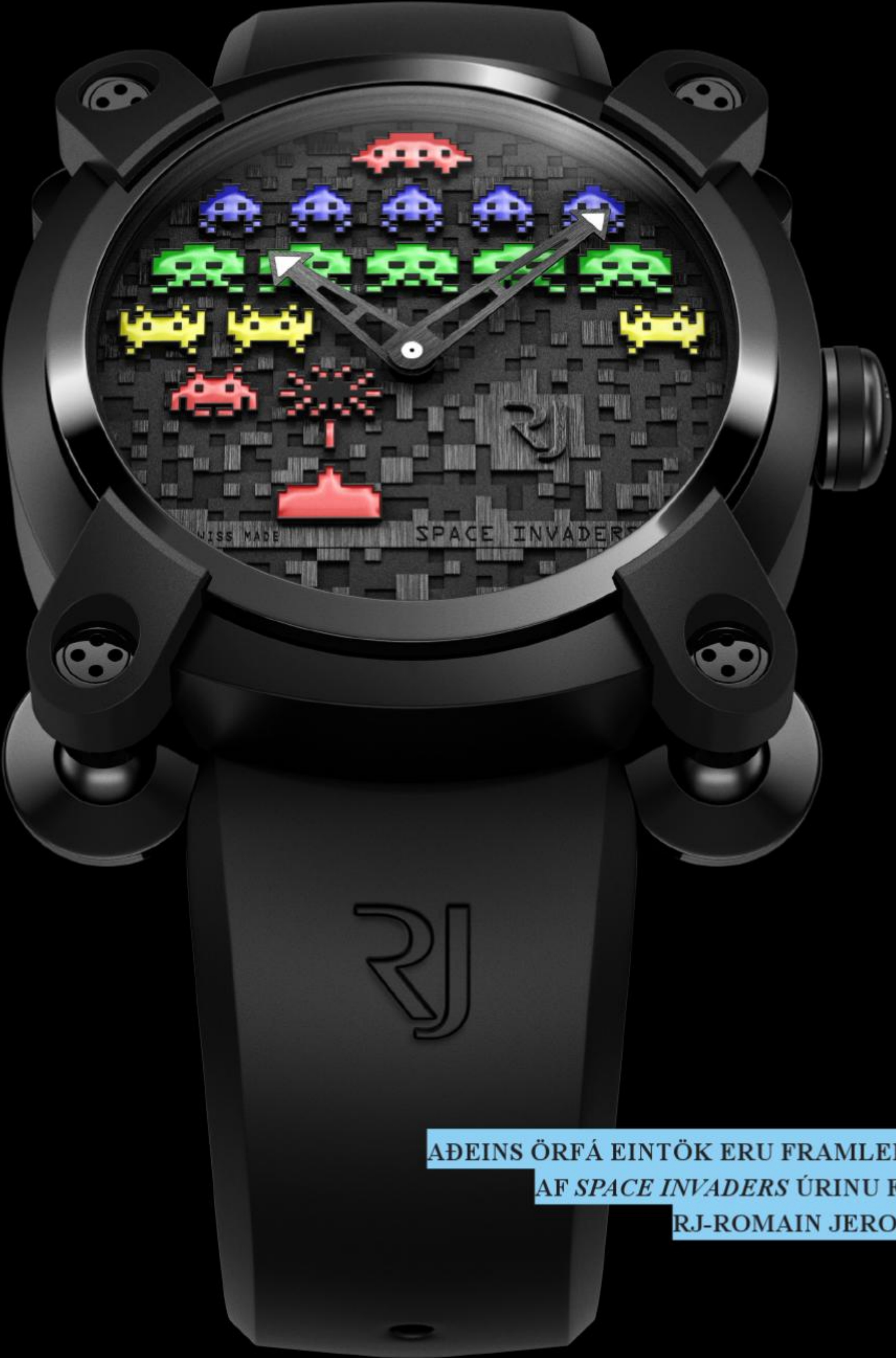
EFTIR BJARKA ÞÓR JÓNSSON

Við hjá *Nörd Norðursins* kíktum í heimsókn til **Michelsen úrsmiða** snemma í júlí og fengum að skoða nýja sendingu af heldur óhefðbundnum úrum. Um er að ræða lúxusúr sem eru framleidd af úrsmiðum **RJ-Romain Jerome** sem nota tunglryk, íslenskt hraun og ryð úr breska farþegaskipinu Titanic.

RJ-Romain Jerome er frekar ungt merki en fyrirtækið var stofnað árið 2004, þrátt fyrir ungan aldur hefur það öðlast miklar vinsældir á stuttum tíma með hugmyndinni og slagorðinu: „*DNA of famous legends*“ eða „*DNA þekktra goðsagna*“. Hugsunin á bak við DNA lúxusúrin frá RJ er að taka þekkta sögufræga hluti og færa þá yfir á úlnlið eigandans. Hönnun úranna er djörf og útlit þeirra afar frábrugðið því sem þekkist á hefðbundnum úrum. DNA úralínan samanstendur af þremur úrum; *Moon-DNA*, *Titanic-DNA* og *Eyjafjallajökull-DNA*. Margar mismunandi úrfærslur eru fáanlegur af úrunum þremur og eru þau öll framleidd í takmörkuðu upplagi.

MOON-DNA

Í Moon-DNA úrinu er meðal annars notað tunglryk, brot úr Apollo XI tunglfarinu og hluta úr


SWISS MADE
SPACE INVADERS
RJ
RJ

AÐEINS ÖRFÁ EINTÖK ERU FRAMLEIDD AF *SPACE INVADERS* ÚRINU FRÁ RJ-ROMAIN JEROME geimbúningi Alþjóðlegu geimstöðvarinnar (International Space Station (ISS)). Útlit úrsins sækir innblástur til tunglendingarinnar. Umgjörð úrsins er úr stáli og kolefnatrefjum úr Apollo XI – fyrsta mannaða tunglfarinu sem lenti á tunglinu. Margar útgáfur af Moon-DNA eru fáanlegar og á sumum þeirra má sjá líkingu umgjarðarinnar á sjálfu tunglfarinu þar sem umgjörðin er meðal annars með svipaðar fætur og tunglfarið var með. Í útgáfunni sem við skoðuðum hjá Michelsen úrsmiðum var samanþjappað tunglryk á bakhlið úrsins, þannig að sá sem ber úrið er í stöðugri snertingu við tunglrykið sem er að finna í úrinu. Ólin er ýmist úr plasti eða krókódílaleðri og hefur geimbúningur sem notaður var við Alþjóðlegu geimstöðina verið ofinn með.

Með hverju úri fylgir viðurkennt vottorð frá alþjóðasamtökum geimfara (Association of Space Explorers (ASE)) þar sem fram kemur að hráefni úrsins er ósvikið.

Aðeins 1.969 eintök voru framleidd af Moon-DNA úrinu.

Í lok júní á þessu ári sendi Romain Jerome frá sér tilkynningu þar sem kom fram að fyrirtækið hefði náð samkomulagi við leikjafyrirtækið TAITO við gerð sérstakra úra til heiðurs tölvuleiknum Space Invaders frá 1978, en leikurinn sló í gegn á sínum tíma í spilakössum um allan heim. Úrin verða útfærð á svipaðan hátt og Moon-DNA en með sérstöku Space Invaders þema. Um er að ræða tvær gerðir af Space Invaders úrum og verður hvor gerðin aðeins framleidd í 78 eintökum.

TITANIC-DNA

Fyrir tæpri öld sökk eitt þekktasta farþegaskip sögunnar; Titanic. Skipið sökk í jómfrúarferð sinni, 15. apríl 1912, eftir að hafa rekist utan í ísjaka á ferð sinni frá Southampton í Englandi til New York í Bandaríkjunum. Yfir 1.500 manns létust í þessu hræðilega slysi.

Umgjörð Titanic-DNA úrsins er úr ryðguðu stáli Titanic skipsins og handan við glerið eru kol úr skipinu. Líkt og með Moon-DNA eru nokkrar gerðir til af Titanic-DNA, en úrið var framleitt í takmörkuðu upplagi eða í 2.012 eintökum.

Með úrinu fylgir viðurkennd vottun á því að hlutirnir séu í raun og veru fengnir úr Titanic sem liggur í dag á hafsbotni - 3.840 metra undir sjávarmáli.

EYJAFJALLAJÖKULL-DNA

Í fyrra fékk Ísland Forever Alone stimpil á sig þegar Eyjafjallajökull (borið fram sem Íjakalaffakkala af erlendum fréttamönnum) gaus. Í kjölfarið raskaðist flug í Evrópu verulega og allir fóru að hata Ísland. Umgjörð Eyjafjallajökull-DNA er úr ösku gossins og klukkuskífan úr þunnri hraunsneið. Aðeins 99 eintök voru framleidd af úrinu.

Við mælum með heimasíðu RJ-Romain Jerome, www.romainjerome.ch , sem er algjört augnakonfekt. Þar er einnig hægt að nálgast nánari upplýsingar um úrin - já eða einfaldlega kíkja í heimsókn til Michelsen úrsmiða.

DNA úrin sem eru fáanleg hjá Michelsen kosta á bilinu 1,6 og upp í 4,1 milljónir kr.

EYJAFJALLAJÖKULL-DNA

WARHAMMER 40,000
KILL TEAM

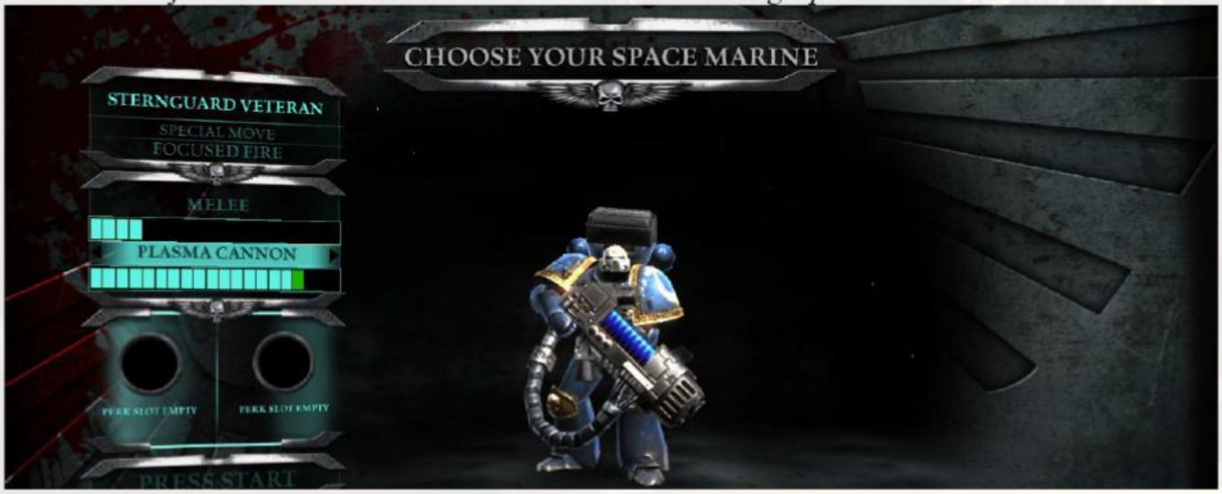
EFTIR DANÍEL PÁL JÓHANNSSON
DANNI@NORDNORDURSINS.IS

Warhammer 40.000: Kill Team var gefinn út í júlí á Xbox Live Arcade og PlayStation Network kerfin og kostar hann $10 eða 800 Microsoft punkta.

THQ sáu um gerð leiksins en eins og þeir hafa sýnt og sannað með Dawn of War seríunni, þá kunna þeir sitt þegar kemur að því að flytja söguna og skemmtunina við *Warhammer 40K* yfir á tölvuleikjaform.

Saga leiksins er sú að *Orka Kroozer* geimskip er á leið til plánetu sem er í eigu Keisarans. Svokallað ***Kill Team*** af *Space Marines* er sent til að ráðast á geimskipið og samanstendur liðið af fjórum mismunandi hermönnum. Þeirra verkefni er að stöðva geimskipið áður en það kemst til plánetu Keisarans.

Í byrjun leiksins byrjar spilarinn á því að velja sér hvernig *Space Marine* hann vill vera en


CHOOSE YOUR SPACE MARINE
STERNGUARD VETERAN
SPECIAL MOVE
FOCUSED FIRE
MELEE
PLASMA CANNON
PERK SLOT EMPTY
PERK SLOT EMPTY
PRESS START

hann hefur val á milli fjögurra mismunandi hermanna. Þeir eru **Sternguard Veteran** og **Techmarine**, en þeir eru með öflug skotvopn, og **Vanguard Veteran** og **Librarian**, en þeir eru öflugir í návígi. Spilarinn stýrir sínum *Space Marine* með stýripinnunum á fjarstýringunni og er sá vinstri notaður til að hreyfa leikmanninn meðan sá hægri segir til um hvaða átt hermaðurinn á að skjóta. Það er auðvelt og fljótlegt að læra á stýringuna í leiknum og er hún ekki eitthvað sem heldur aftur að spilaranum. Hver *Space Marine* hefur sinn sérstaka kraft sem hægt er að nýta í bardögum t.d. að skjóta margfalt hraðar eða senda frá sér bylgju af hugarorku sem drepur alla sem fyrir henni verða. Þessi kraftur er algjör bjargvættur en ekki er hægt að nota hann endalaust því hann þarf tíma til að verða aftur virkur eftir notkun.

> ***„Það er gaman að sjá vopnin úr Warhammer 40.000 koma til lífsins í leiknum“***

Eftir því sem lengra er komið í leikinn fær spilarinn aðgang að betri skot- og návígis vopnum sem munu hjálpa honum við þá stóru bardaga sem framundan eru. Það er gaman að sjá vopnin úr *Warhammer 40.000* koma til lífsins í leiknum og á margan hátt eru þau svipuð og maður hefði ímyndað sér, miðað við borðspilið. Óvinirnir eru ekki af skornum skammti í leiknum og er mjög gaman að berjast við það mikla magn af Orkum sem koma

aðsvífandi að leikmanninum með sínum *Choppaz* og *Shootas*.

Tveir spilarar geta spilað leikinn saman á sömu tölvu en ekki í gegnum netið. Þó það sé risastór mínus að það sé ekki netspilun, þá er mikil skemmtun í því að spila saman. Báðir spilarar eru á sama skjá en það er einmitt ýtt undir þá hegðun að halda sig saman, því ef annar spilarinn nær *Power-Up* og hinn spilarinn er nálægt, fá báðir það sem *Power-Upið* hefur upp á að bjóða.

Það tekur í kringum 4 til 6 klukkutíma að klára leikinn og er það ekki slæmt fyrir leik af þessari tegund. Það er hægt að fara aftur í hann og hafa gaman af þó að sagan sé á hreinu, og auðvitað eru faldir hlutir í borðunum sem hægt er að keppast um að safna. Þeir sem kaupa leikinn og klára fyrsta borðið fá einstakt návígisvopn, ***Power Sword***, til að nota í fjölspilun í *Warhammer 40.000 Space Marine* sem á að koma út 6. september 2011. En það verður leikur í fullri lengd.

Ég mæli með *Warhammer 40.000: Kill Team*, eða allaveganna að sækja þér leiklinginn og prufa hann. Þetta er auðvitað, eins og gefið er til kynna, ekki leikur í fullri lengd, enda er hann í ódýrari kanntinum þannig að verðið ætti ekki að fá veskið til að titra eins og með marga stóra leiki í dag. Leikurinn spilast vel og þó það komi fátt á óvart, þá er ekki mikið sem slær niður gæði leiksins og er þetta finn leikur til að grípa í þegar vinur kíkir í heimsókn.

Grafík 7,0
Hljóð 7,0
Saga 6,5
Spilun 7,0
Endurspilun 6,0
Samtals 6,7

EFTIR BJARKA ÞÓR JÓNSSON

Í tölvuleiknum ***Techno Kitten Adventure*** stjórnar spilarinn ofurtöffara kettlingi með þotubagga (jetpack). Markmiðið í leiknum er einfalt; að forðast snertingu við glitrandi stjörnur, en í hverju borði eru láréttar línur uppi og niðri og ýmsar hindranir þar á milli sem samanstanda af slíkum stjörnunum. Leikurinn er fáanlegur í netverslun Xbox 360, Windows Phone 7 og iOS, en við prófuðum leikinn í Xbox 360. Þar notar spilarinn aðeins einn takka (A) til að stýra kettlingnum – þotubagginn kemur kettlingnum upp þegar ýtt er á takkann en fer niður þegar takkanum er sleppt. Reglur leiksins eru afskaplega einfaldar og það er afar auðvelt að læra á stjórnun leiksins, aftur á móti er markmið leiksins heldur erfitt.

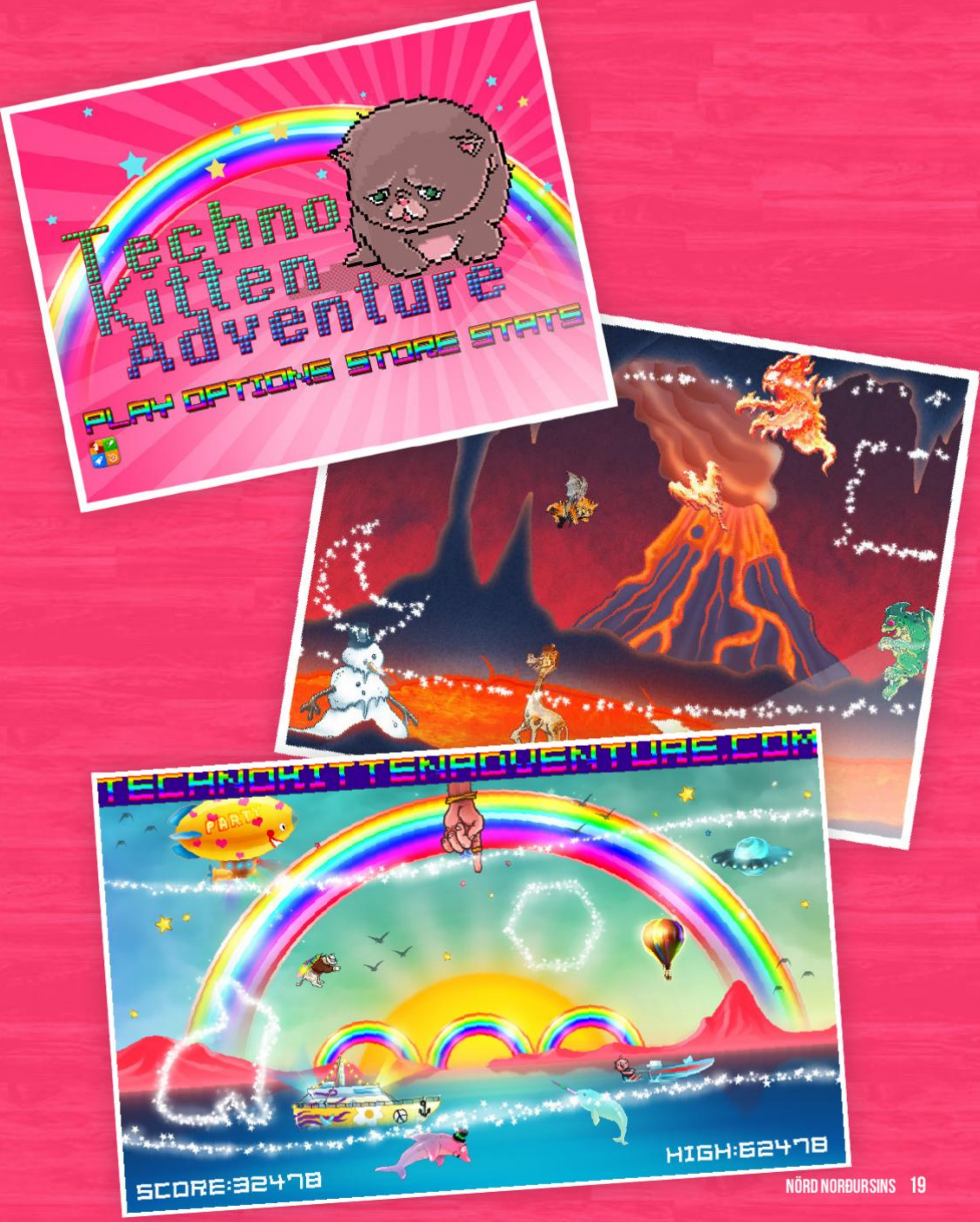
> ***„jafnvel æla sem samanstendur af öllum væmnustu Disney myndum frá upphafi ættu erfitt með að fanga þessa svakalegu litagleði.“***

Litagleðin í leiknum er svakaleg, jafnvel æla sem samanstendur af öllum væmnustu Disney myndum frá upphafi ættu erfitt með að fanga þessa svakalegu litagleði. Við erum að tala um alla neon-liti veraldar á einum stað. Auk þess eru ýmsir hlutir sem birtast skyndilega á skjánum til að trufla spilarann eins og til dæmis einhyrningur og höfrungar. Stundum fer hluti af skjánum að blikka og stjörnurnar og allir hlutirnir missa sig í einhverskonar ofurgleði. Sjaldan hafa pixlar innihaldið jafn mikið brjálæði og í *Techno Kitten Adventure*!

Tónlist leiksins samanstendur af brjálæðri teknó og reif tónlist. Skemmtanagildi leiksins rýkur upp ef leikurinn er spilaður í stóru sjónvarpi með góðum græjum svo hægt sé að blasta tónlistinni almennilega.

Leikurinn er einfaldur í spilun og hentar vel þeim sem hafa súrealískan húmor og vilja keppa við vini sína um hver nær að lifa lengst af regnaboga- og teknóæluna í *Techno Kitten Adventure*! **Mæli klárlega með þessum!**

Athugið – Leikurinn er EKKI ætlaður flogaveikum!


Techno
Kitten
Adventure
PLAY OPTIONS STORE STATS
TECHNOKITTENADVENTURE.COM
PARTY
HIGH:62478
SCORE:32478

POOPOCALYPSE

EFTIR BJARKA ÞÓR JÓNSSON

Það er sólríkur dagur í garðinum og nóg af mat að finna fyrir dúfurnar sem flækjast þar um. Skyndilega er bannskillti skellt niður í gras garðsins; **EKKI GEFA FUGLUNUM**. Sumarlegur bakrunnurinn dekkist og verður að lokum blóðrauður. Ein vel feit dúfa stendur upp, pírir augun og flýgur fram af byggingu með hefnd í huga. Þetta eru ekki myrk ragnarök – þetta eru hvítustu DRITARÖK sem heimurinn hefur séð! Dúfan flýgur yfir hús, menn, grill, bekki, þekktar byggingar og flugdreka og dritar sínu hvítasta niðurgangsdriti á þá.

> ***„hvítustu DRITARÖK sem heimurinn hefur séð!“***

Leikurinn er gerður af þýska smáleikjafyrirtækinu Wolpertinger Games sem hefur gefið út smáleikinn *Quizocalypse*, og nú *Poopocalypse*. Stjórnun leiksins er einföld; einn pinninn (analogue stick) stýrir í hvaða átt dúfan flýgur og hinn pinninn stýrir því í hvaða átt dúfan dritar og baktakki er notaður til að stýra flughraða dúfunnar. Leikurinn er einfaldur í spilun og á ekki eftir að sprengja neina heila með flóknum stýringum eða söguþræði.

Útfærslan á leiknum er mjög vel heppnuð og kemur dökkrauða-hvít-svarta þema leiksins fáránlega vel út. Hljóðin eru skemmtileg og rokktónlistin sem glymur undir á meðan leik stendur passa vel við. Leikurinn er fáanlegur í gegnum vefverslun Xbox 360 og kostar svipað og aðrir óháðir (indie) smáleikir, eða 80 Microsoft punkta (eða í kringum 130 kr.).

Við mælum eindregið með þessum leik ef þú ert að leita þér að smáleik til að spila af og til og ert fyrir ~~shoot ‘em up~~ poop ‘em up. **Þessi smáleikur er klárlega skíturinn!**

Score 3815
x 8
Next Landmark in:
1,1 km

FM HORNIÐ

Blessaður og sæll lesandi kær og velkominn í **FM-hornið**. Ég hef nú ætlað að skrifa greinar um leikinn *Football Manager* síðan þetta blað hóf útgáfu sína og hef loks látið verða að því. Það má svo sem deila um hversu vel þetta efni passar hérna inn þar sem margir þeirra sem lýsa því yfir með stolti að þeir séu nerðir, hafa engan áhuga á þessu efni og margir þeirra sem sökkva sér í þennan leik geta engan vegin samþykkt að þeir séu nerðir; „bara fótboltaáhugamenn“. Það hvernig þessi leikur tekur á fótboltanum er þó óumdeilanlega njarðarlegt, að sitja og horfa á tölur, velta fyrir sér leikaðferðum og reyna að gera samninga við tölvugerða þjálfara, leikmenn og umboðsmenn, þar sem hegðun þeirra ræðst af tölugildum.

Í þessum pistli, sem og nokkrum til viðbótar í komandi tímaritum, verður farið yfir það helsta sem þarf að vita til að spila leikinn, hvað skiptir máli og hvað ekki, og hvernig megi fá sem mest úr honum.

Gefum okkur það að þú sért að hefja nýjan leik og tekur við einhverju liði. Það fyrsta sem þú verður að gera er að kynna þér liðið. Þetta er nokkurra klukkutíma vinna og kannski ekki það skemmtilegasta í leiknum. En með því að gera þetta þegar þú byrjar, ættir þú að þekkja betur styrkleika og veikleika liðsins sem þú ert að fara að stýra, og veist því betur hvað þarf að gera og ert þar af leiðandi fljótari að öllu sem á eftir kemur. **En hvað þarf að skoða?**

> ***„Í þessum pistli, sem og nokkrum til viðbótar í komandi tímaritum, verður farið yfir það helsta sem þarf að vita til að spila leikinn [Football Manager], hvað skiptir máli og hvað ekki, og hvernig megi fá sem mest úr honum.“***

Flestir byrja á því að skoða leikmennina sem þeir hafa úr að moða. Þetta eru að mestu leiti leikmennirnir sem þú ert að fara að nota næstu árin, nema þú hafir gerst svo djarfur/djörf að taka yfir Manchester City eða Real Madrid, sem eyða það miklu í leikmannakaup að þú getur keypt þá leikmenn sem þig langar í, og byggt upp liðið eins og þér sýnist. Ef þú valdir þér eitthvað annað lið þarftu að kynnast leikmönnunum þínum. Í hverju eru þeir góðir, hvar eru þeir slakir, og miðað við hópinn sem þú ert með, hvaða leikaðferð (tactic) hentar liðinu þínu best. Það er ekki æskilegt að mæta með fyrirfram ákveðna leikaðferð og ætlast til að liðið þitt geti spilað hana, nema auðvitað hjá City og Real, þar sem þú getur bara keypt leikmenn til að fylla í skörðin. Þegar allt kemur til alls gerir leikaðferðin þín ekki nema svo mikið því á endanum fer alltaf allt eftir leikmönnunum sem þú ert að láta framkvæma leikaðferðina þína. Þess vegna verður þú að miða leikaðferðina þína við leikmennina. Þarna kemur veikleiki þess að nota niðurhalaða leikaðferð, því það er ekki til nein leikaðferð sem virkar fyrir öll lið heimsins.

Nú þegar þú ert búinn að kynnast leikmönnunum þínum, sjá hverjir verða líklegast í aðalliðinu þínu og hverjir eru upprennandi stjörnur fyrir liðið er kominn tími á að skipuleggja liðið. Settu þá sem þú ætlar að nota í aðalliðið, hafðu unglingana áfram í unglingaliðinu, en stilltu þá þannig að þeir efnilegu af þeim leiki einnig með varaliðinu. Losaðu þig svo við restina af leikmönnunum. Of stór hópur leikmanna er vandamál, bæði peningalega og fyrir móralinn í liðinu. Ef of margir menn eru að slást um sömu stöðurnar eru miklar líkur að fáir eða engir þeirra fái að spila nógu mikið, sem hefur áhrif á form þeirra og ánægju. Reyndu að minnka hópinn niður í 25 manns í aðalliðinu, engan í varaliðinu og 15 til 25 í unglingaliðinu. Varaliðið verður þá eingöngu skipað efnilegum unglingum og þeim sem ekki fá að spila nægilega mikið í aðalliðinu til að halda sér í formi. Með þessu sparast mikill launakostnaður, leikmennirnir eru ánægðari vegna þess að þeir fá allir að

spila nóg og leikmennirnir eru allir í góðu formi, nema ef þeir slasast, auðvitað. Með því að hafa hópinn svona lítinn færðu líka betri yfirsýn yfir liðið þitt. Þú ættir að geta þekkt alla þessa leikmenn, persónuleikann, veikleikana, styrkleikana og ef það er einhver í liðinu sem þú þekkir ekki ertu greinilega með of stóran hóp.

Nú þegar þú ert sátt/ur með liðið er kominn tími til að snúa sér að starfsfólkinu, og við skulum byrja á að skoða aðstoðarþjálfarann (assistant manager). Aðstoðarþjálfarinn er hugsanlega mikilvægasti maðurinn í leiknum. Hans hlutverk er að vega upp á móti öllum þínum veikleikum. Þannig verður þú að velta fyrir þér hvernig aðstoðarþjálfara þú vilt. Ef þú vilt að hann sjái um að hvetja leikmennina áfram fyrir leik, í hálfleik og í lok leiks, verður hann að hafa mikið í *Motivation*. Ef þú vilt að hann sjái um fréttamannafundina verður þú að skoða persónuleikann hans sem og *Motivation* og *Determination*. Persónuleiki hans byggir á földum tölum (hidden stats) og það er enginn leið fyrir þig að sjá þær, nema ef þú sækir forrit sem heitir ***Genie Scout***. Það eru allir og allt með faldar tölur sem þú getur skoðað í því forriti. Ef þú vilt ekki setja upp þetta forrit skaltu skoða hvernig persónuleikanum er líst og er það vísbending um hvernig persónuleiki hans er uppbyggður. Ef þú vilt að aðstoðarþjálfarinn sjái um tilskipanir um hvernig sé tekið á andstæðingum í leik (opposition instruction) þá þarf hann að hafa *tactical knowledge* og *judging player ability*. Ef þú hlutstar á hvernig aðstoðarþjálfarinn metur leikmennina þína þarf hann að hafa gott *Judging player ability* og *Judging player potential*. Ef þú vilt að hann sé virkur í þjálfun leikmanna og vilt getað hlustað á þjálfunarráðgjöf hans þá þarf hann að vera góður í ýmsum þjálfunarflokkum sem og *Motivation*, *Determination* og *Discipline*. Ef þú vilt að hann stýri vara- og/eða unglingaliðinu verður hann að hafa *Tactical Knowledge*, *judging player ability/potential*, *Man management* (sem er nú reyndar bara mikilvægt fyrir aðstoðarþjálfarann yfir höfuð), *Working with youngters*. *Adaptability* gefur svo til kynna hversu fljótur hann er að aðlaga sig að liðinu þínu, hversu fljótur hann er að kynnast öllu og hvenær þú getur farið að taka mark á því sem hann segir. Þetta er ekki leiðinlegt að hafa en ég hef persónulega aldrei lagt mikla áherslu á það.

Sjúkraþjálfararnir (physio) eru talsvert einfaldari. Það liggur í augum uppi að *physiotherapy* er aðalatriðið hjá þeim, en það er þó ekki það eina sem hefur áhrif. Það eru þrír aðrir eiginleikar sem skipta sjúkraþjálfarann máli, þó enginn þeirra sé jafn mikilvægur og *physiotherapy*. Til þess að vera fljótari að lækna leikmennina þurfa þeir að hafa *Determination, Level of*

Disipline og *Motivation*. Það eru reyndar ekki allir sammála um þörfina á *Motivation* og þar sem að það eru engar leiðir til að sanna eða afsanna neitt þá sé ég tilgang í því að taka sénsinn.

Njósnarar (scout) eru álíka einfaldir og sjúkraþjálfararnir, hjá þeim eru tveir eiginleikar sem eru mikilvægastir, *Judging player ability* og *Judging player potential*. Það segir bara mjög einfaldlega hversu góður njósnarinn er í að dæma hæfileika og hvort leikmaðurinn sé efnilegur. En auk þess þarf að skoða hjá þeim *Determination*, *adaptability* og þekking hans á löndum/svæðum. Þekking hans á löndum er nokkuð augljós. Ef þú sendir njósnarann til svæðis sem hann þekkir vel getur hann strax farið að senda þér skýrslur sem koma þér að góðum notum en ef þú sendir hann til svæðis sem hann þekkir ekki, þarf hann tíma til að læra inn á svæðið áður en hann fer að senda þér skýrslur og þar kemur adaptability inní. Þeim mun betri sem hann er í því, þeim mun fljótari er hann að aðlagast nýju svæði og þeim mun fyrr getur hann farið að senda þér marktækar skýrslur. Eins og var með *Motivation* hjá sjúkraþjálfurunum þá er það sama með *Determination* hjá njósnurunum. Það eru ekki allir sammála um hvort það skipti máli en því er sem sagt haldið fram, að þeim mun ákveðnari sem njósnarinn er, þeim mun líklegri er hann til að leggja mikið á sig við að safna saman mörgum og góðum skýrslum og þeim mun meiri metnaður er í skýrslunum. Hvort þetta sé satt eða ekki er erfitt að segja og því segi ég það sama og áðan, af hverju að taka sénsinn?

Þá er komið að þjálfurunum, sem hafa orðið flóknari og flóknari í nýrri útgáfum af *Football Manager*. Þeim er þannig háttað núna að sama hvað þeir eru að þjálfa þá þurfa þeir að hafa *Determination*, *Level of Disipline* og *Motivation* sem og þann þjálfunarhæfileika sem þeir eru að þjálfa. Formúlurnar fyrir það hversu góðir þjálfarar þeir eru, er svona: (ath að DDM er Determination+Disipline+Motivation)

Strength og Aerobic þjálfun: Fitness*9 + DDM*2

Ef útkoman af þessu gefur 270 eða meira ertu með 5 stjörnu þjálfara, milli 240 og 269 gefur 4,5 stjörnur. 210-239 gefur 4 stjörnur, 180-209 gefur 3,5 stjörnur, 150-179 gefur 3 stjörnur, 120-149 gefur 2,5 stjörnur, 90-119 gefur 2 stjörnur, 60-89 gefur 1,5 stjörnur, 30-59 gefur 1 stjörnu og 0-29 gefur 0,5 stjörnur.

Goalkeeping – shot stopping og handeling þjálfun: Goalkeeping*2 + DDM

90 og hærra gefur 5 stjörnur, 80-89=4,5 70-79=4 60-69=3,5 50-59=3 40-49=2,5 30-39=2 20-29=1,5 10-19=1 0-9=0,5

Tactical þjálfun: Tactical*2 + DDM

90 og hærra gefur 5 stjörnur, 80-89=4,5 70-79=4 60-69=3,5 50-59=3 40-49=2,5 30-39=2 20-29=1,5 10-19=1 0-9=0,5

Ball control þjálfun: Technical*6 + mental*3 + DDM*2

270+=5 240-269=4,5 210-239=4 180-209=3,5 150-179=3 120-149=2,5 90-119=2 60-89=1,5 30-59=1 0-29=0,5

Defending þjálfun: Defending*8 + (tactical+DDM)*3

360+=5 320-359=4,5 280-319=4 240-279=3,5 200-239=3 160-199=2,5 120-159=2 80-119=1,5 40-79 =1 0-39=0,5

Attacking þjálfun: Attacking*6 + tactical*3 + DDM*2

270+=5 240-269=4,5 210-239=4 180-209=3,5 150-179=3 120-149=2,5 90-119=2 60-89=1,5 30-59=1 0-29=0,5

Shooting þjálfun: Technical*6 + Attacking*3 + DDM*2

270+=5 240-269=4,5 210-239=4 180-209=3,5 150-179=3 120-149=2,5 90-119=2 60-89=1,5 30-59=1 0-29=0,5

Eins og ég sagði þá er þetta flókið og leiðinlegt að reikna þetta út svo ég mæli með að nota ***FM coach calculator*** þar sem þú getur slegið inn tölurnar og hann reiknar út stjörnugjöfina fyrir þig, eða ***Genie Scout***, sem ég minntist á áðan, þar sem þetta stendur bara allt svart á hvítu og ekkert þarf að slá inn.

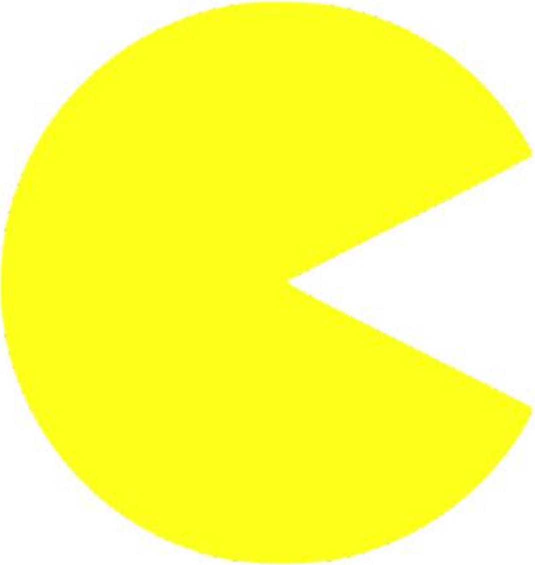
Nú ertu búin/n að taka leikmennina og starfsfólkið í gegn og þá eru bara tveir hlutir eftir áður en þú getur byrjað leiktíðina, en þar sem þessi grein er orðin meira en nógu löng þá fær það bara að bíða betri tíma líkt og allt hið endalausa efni sem við eigum eftir að fara yfir.

Þangað til næst

Stefán V.

PC DVD ROM
ONLY DVD COMPATIBLE
Mac
C.O.Y.H
BEST MANAGER IN THE WORLD
FOOTBALL MANAGER 2011
TM
3
www.pegi.info
PROVISIONAL RATING
SPORTS INTERACTIVE
www.sigames.com
SEGA

PAC-MAN



Pac-Man er aðalpersóna flestra leikjanna í *Pac-Man* seríunni. Japanska nafnið hans er „Pakku Man“. Hann var búinn til af Toru Iwatani, og er Pac-Man lukkudýr leikjafyrirtækisins Namco.

Toru Iwatani, starfsmaður hjá Namco, bjó Pac-Man til þegar hann pantaði sér pizzu. Þegar fjórðungur pizzunnar hafði verið skorinn í burtu, líktist hún mest höfði með munninn opinn, og það var það sem hvatti hann til að búa til karakterinn sem var upphaflega þekktur sem ***Puck-Man***. Hinsvegar var ekki hægt að nota nafnið Puck-Man, þar sem amerískir krakkar skemmdu spilakassana með því að breyta nafninu í dónalegt orð. Þar með varð Pac-Man ameríska nafnið og varð svo á endanum opinbera nafnið á leiknum.

Árið 1981 gaf leikjafyrirtækið Atari út nýjan *Pac-Man* leik, hinsvegar, var það bara breytt útgáfa af *Pac-Man*. Hann var gagnrýndur fyrir það að karakterarnir voru hægfara og að draugarnir blikkuðu, en þetta var fyrsti *Pac-Man* leikurinn sem var hægt spila í leikjatölvu.

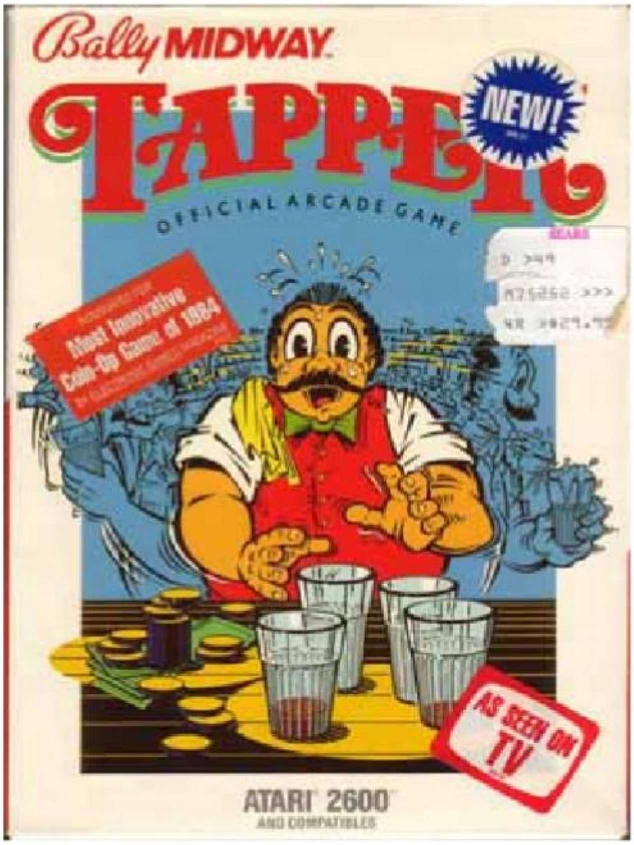
Í kringum 1990 var Pac-Man búinn að ná ótakmarkaðri frægð. Það var endalaust verið að gefa út fígúrur og leiki. Seinna ákváð Namco að búa til leik sem spilarar nútímans myndu skilja og væru líklegri til að spila, og það var þá sem þeir gáfu út *Pac-Man World*. Í leiknum kom Pac-Man fram í 3D og hann barðist við óvini sem einnig voru í 3D. Þegar þessi leikur var gefinn út í Bandaríkjunum varð Pac-Man frægur.

Á áttunda áratugnum var vinsæll bandarískur sjónvarpsþáttur gefinn út, sem hét *Pac-Man*. Þátturinn var líkur *Pac-Land* eða *Pac-Man 2* leiknum, en þar sést Pac-Man hugsa um fjölskylduna sína, fara til vinnu, eða að sigra drauga þegar nauðsyn krefur. Foringi drauganna í þættinum, kallaður **Mezmarone**, vill drepa Pac-Man útaf einhverri óþekktri ástæðu.

Karakterinn hefur birst í yfir 30 *spin-off* leikjum, og einnig í mörgum ólöglegum eftirlíkingum. Pac-Man er þekktasta vörumerki allra tölvuleikja á meðal Ameríkana, 94% þeirra þekkja til hans. Pac-Man er einn af þremur tölvuleikjum sem eru til sýnis í Smithsonian safninu í Washington (ásamt Pong og Dragon's Lair). Pac-Man einn af þeim tölvuleikjum sem hafa verið hvað lengst í gangi, síðan á gullnu árum spilakassanna.

Heimild: Wikipedia (wikipedia.com, Pacman) og Pacman Wikia (http://pacman.wikia.com/wiki/Pac-Man_(character))
Erla Jónasdóttir þýddi

TAPPER (1983)

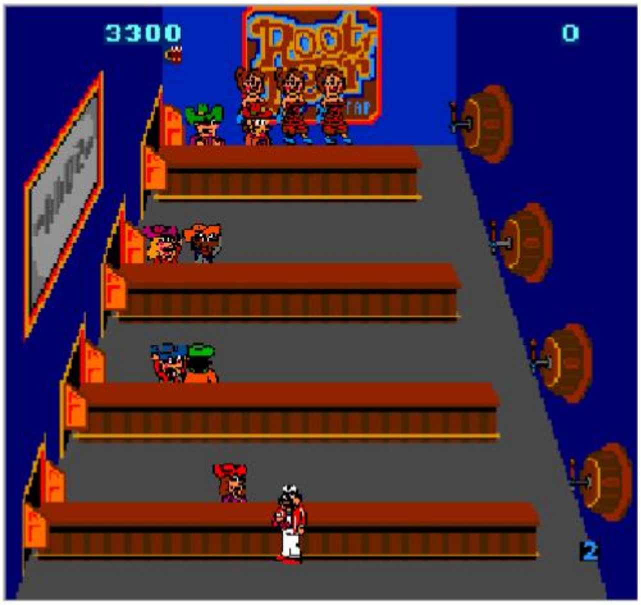


Tapper, sem er einnig þekktur sem *Rótar Bjórs Tapper*, er spilakassaleikur frá árinu 1983, gefinn út af Bally Midway. Markmið leiksins er að bera fram bjór og ná í tómar könnur og þjórfé.

Í leiknum eru fjórir barir. Gestir koma reglulega á barinn og heimta drykki. Spilarinn verður að bera fram drykki þar sem gestirnir færast alltaf nær spilaranum. Ef að einhver gestanna kemur nálægt spilaranum, grípa þeir í barþjóninn og henda honum yfir barinn, þar með missir spilarinn líf.

Spilarinn þjónar viðskiptavinunum með því að fylla á könnurnar á einhverjum af fjórum börunum. Þegar kannan er full, sleppir spilarinn krananum og skutlar könnunni sjálfkrafa í átt að viðskiptavininum. Viðskiptavinurinn grípur svo könnuna, svo fremi sem þeir eru ekki með bjór í hendi eða annars hugar. Ef að viðskiptavinurinn grípur ekki könnuna dettur hún fram af barnum, sem þýðir að spilarinn missir líf. Hinsvegar, ef að viðskiptavinurinn grípur könnuna, þá ýtir hann einhverri upphæð til baka að spilaranum. Markmiðið er að ýta viðskiptavininum alveg útaf skjánum, en ef það er ekki gert sitja þeir kyrrir og halda áfram að drekka. Þegar hann klárar úr könnunni skutlar hann henni tilbaka til spilarans, og heldur svo áfram í átt að spilaranum. Ef að spilarinn grípur ekki tómu könnurnar detta þær fram af barnum, og það kostar spilarann líf.

Reglulega skilja viðskiptavinirnir eftir þjórfé á barnum, þau geta verið skilin eftir hvar sem er á barnum. En þjórféð birtist einungis eftir að spilarinn hefur sent frá sér ákveðinn fjölda af könnum. Með því að ná í þjórféð fær spilarinn auka stig og hrindir af stað „skemmtun“ sem fylgir hverju borði fyrir sig (t.d. dansandi stelpur í vilta vesturs borðinu, klappstýru í íþrótta borðinu o.s.frv.) Á meðan að skemmtunin er



í gangi, munu sumir viðskiptavinirnir verða annars hugar og hætta að færa sig nær spilaranum, en þeir munu einnig hætt að grípa könnur sem spilarinn sendir frá sér.
Til þess að komast upp um borð, þarf spilarinn að losa sig við alla viðskiptavinina. Þegar það er búið sér spilarinn stutta mynd þar sem barþjónninn hellir sér bjór í könnu, drekkur hann og hendir svo tómri könnunni upp í loft með mismunandi (venjulega glettnum) afleiðingum, eins og að sparka í hana og þar með splúndrast hún eða kannan fellur beint á höfuðið á honum.

Á meðan leikurinn miðar áfram, birtast viðskiptavinirnir oftar, hreyfast hraðar úr stað, og færast styttra aftur á bak þegar þeir grípa drykkina sína. Auk þess hækkar, hámarks tala viðskiptavina á hverjum bar, smátt og smátt þar til að hver bar er með allt að fjóra viðskiptavini í einu.
Á milli borða, er spilaranum kynntur sérstakt þrauta borð. Í því er einn bar með sex dósum af bjór eða rótar bjór. Grímuklæddur þorpari hristir allar nema eina dós og lemur svo í barinn, sem veldur því að dósirnar skipta um stöðu. Ef að einhver af hristu dósunum er valin springa þær í andlitið á barþjóninum, eftir það er svo rétt kanna sýnd. Ef spilarinn velur óhrista dós, er hetjan sýnd brosandi og skilaboð kemur upp á skjáinn „þessi er fyrir þig “, og spilarinn fær í verðlaun auka stig.

Það eru fjögur umhverfi í leiknum, hvert þeirra er í tvemur til fjórum borðum. Umhverfin eru:

Sveita – villta vestrið, bar með kúrekum (2 borð)
Íþróttaviðburður með íþróttafólki (3 borð)
Rokk bar með rokkurum (4 borð)
Geim bar með geimverum (4 borð)

Ef spilarinn klárar öll 13 borðin, byrjar það fyrsta aftur, en það er erfiðara en í fyrra skiptið og með smávægilegum breytingum.

Upphaflega var leikurin styrktur af Anheuser-Busch, og fyrsti spilakassa leikurinn var með „Budweiser“ mótífi (Þema lag Budweiser var spilað í þessum leik). Ætlunin var að selja spilakassann á bari, og litu þeir margir út eins og barir, með glasa haldara.

Á fyrstu vélunum voru stýripinnarnir raunverulegir Budweiser bjórdælu handföng, sem var svo skipt út með minni, ódýrari, plast bjórdælum með Budweiser merkinu á.

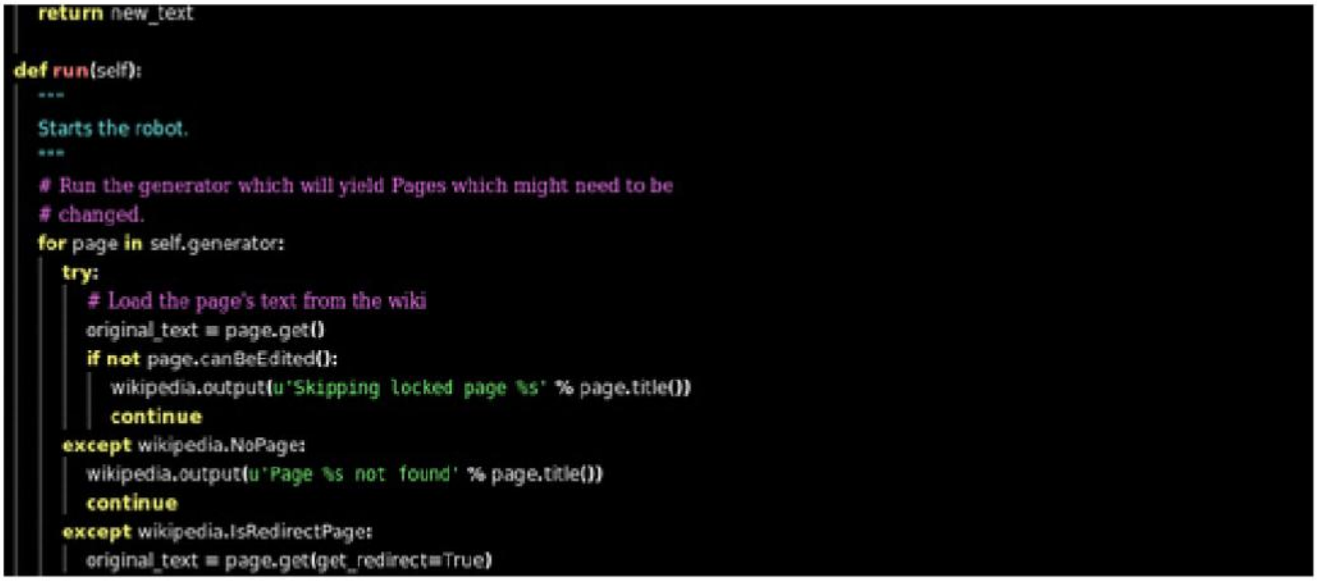
XBOX360.is
Íslenska XBOX Samfélagið
Xbox360.is
Spjallborð
Meðlimir
Dagatal
Bloggið
Niðurhal
Myndasafnið
Xbox LIVE
Greinar
BULLETSTORM

Nýjustu fréttirnar
Netverslun með bestu verðin
Punkta og áskriftaverslun
Greinar
Umræður og hópspilun á LIVE
XBOX LIVE tenging
Yfir 2500 íslenskir XBOX eigendur

XBOX LIVE
XBOX LIVE
12 MONTH
GOLD
MEMBERSHIP
kr. 6480

XBOX 360.IS

XBOX LIVE
4200
MICROSOFT POINTS
kr. 6155
XBOX 360



```
    return new_text

def run(self):
    """
    Starts the robot.
    """
    # Run the generator which will yield Pages which might need to be
    # changed.
    for page in self.generator:
        try:
            # Load the page's text from the wiki
            original_text = page.get()
            if not page.canBeEdited():
                wikipedia.output(u'Skipping locked page %s' % page.title())
                continue
        except wikipedia.NoPage:
            wikipedia.output(u'Page %s not found' % page.title())
            continue
        except wikipedia.IsRedirectPage:
            original_text = page.get(get_redirect=True)
```

FORRITUN

ALMENN KYNNING Á FORRITUN

EFTIR ÓLAF WAAGE

Þessi grein er ætluð þeim sem hafa áhuga á að kynna sér hvað það er að forrita, og er búist við því að lesandinn viti lítið sem ekkert um forritun.

Í grunninn snýst forritun um það að leysa vandamál. Vandamálin og hvernig þau eru leyst eru jafn mörg og þau eru mismunandi, en forritarar nýta sér ýmsar aðferðir til þess að einfalda þau, og þeir geta einnig nýtt hluta af lausn á eldra vandamáli til þess að aðstoða við lausnina á því nýja.

BUXUR ERU FLÓKNAR

Ímyndum okkur að þú standir fyrir því vandamáli að klæða þig í buxur, sem er vandamál sem hrjáir marga íslendinga á hverjum degi, og ímyndum okkur að það eina sem þú kannt er að beita líkamanum á sama máta og þú kannt í dag, það er að segja að hreyfa útlimina.

Uppsetningin er eftirfarandi, þú ert buxnalaus og stendur fyrir framan einar buxur. Sumir myndu byrja á að segja, „Ég klæði mig í buxurnar.“ En það er eitthvað sem við kunnum ekki, þannig að hvernig getum við, sem kunnum að klæða okkur brotið vandamálið niður í einfaldari aðgerðir sem að hægt væri að fylgja eftir?

Einfaldasta niðurbrotið væri að segja „Fyrst seturðu hægri fótinn í hægri skálmina á buxunum, síðan seturðu vinstri fótinn í vinstri skálmina“ en eru það nægar leiðbeiningar fyrir einhvern sem veit ekkert um buxur?

Við gætum sett upp smá lista.

- **Setja hægri fót í hægri skálmina**
- **Setja vinstri fót í vinstri skálmina**
- **Hífa buxurnar upp**
- **Renna upp buxnaklauf**
- **Hneppa tölunni**

Þarna erum við með fimm hluti sem þarf að gera sem tilvonandi buxnanotandi gæti fylgt eftir, það er að segja ef hann veit hvað skálm, buxnaklauf og tala er, því fyrir honum eru það mjög tæknileg orð.

Síðan byrjar notandinn okkar á því að fylgja skrefi eitt en stoppar, því hann kann ekki að setja hægri fót í hægri skálmina. Hvað gera bændur þá? Sama og við gerum fyrir ofan, við tökum vandamálið og brjótum það aftur niður í einfaldari aðgerðir.

- **Taktu utan um buxurnar með báðum höndum**
- **Lyftu buxunum örlítið upp**
- **Lyftu hægri fæti upp**
- **Staðsettu hægri fót fyrir ofan hægri buxnaskálm**
- **Ýttu fætinum í gegnum skálmina**

Hér erum við komin með meiri nákvæmni í þær aðgerðir sem við ætlum að framkvæma og látum það vera í þessu dæmi að fara dýpra, en hægt er mjög einfaldlega að halda þessu ferli áfram, en það verður mjög tæknilegt og nákvæmt á skömmum tíma.

En útfærsla eins og þessi opnar fyrir margar spurningar. Hversu hátt er *„örlítið“*? Hversu hátt á að lyfta hægri fæti upp? Hvar er rétt staðsetning til þess að vera fyrir ofan buxnaskálmina? o.s.frv. En þetta eru allt góðar og gildar spurningar sem þarf að svara ef á að útfæra þessa virkni. Glöggir lesendur taka líka eftir því að stór hluti þeirra aðgerða sem við skilgreindum fyrir hægri skálmina er hægt að endurnýta fyrir vinstri skálmina, þetta er mikilvægt atriði þegar kemur að góðri hönnun forrita.

En þetta er það fyrsta sem þarf að vita þegar kemur að því að læra um hvað forritun snýst og í raun sagði **Douglas Adams** þetta allra best.

„If you really want to understand something, the best way is to try and explain it to someone else.

That forces you to sort it out in your mind.

And the more slow and dim-witted your pupil, the more you have to break things down into more and more simple ideas.

And that's really the essence of programming. By the time you've sorted out a complicated idea into little steps that even a stupid machine can deal with, you've learned something about it yourself.“

UPPLÝSINGA DULD

Næsta atriði sem við þurfum að skoða er andstæðan við þá aðferð sem var útskýrð fyrir ofan. Tökum til dæmis fjarstýringuna á sjónvarpinu þínu. Veistu nákvæmlega hvernig hún virkar? Margir hafa hugmynd um hvað gerist þegar þú ýtir á takkann en í raun sem notandi þá er þér alveg sama, og það er algjörlega rétta viðhorfið. Það sama má beita buxna aðgerðinni sem við notuðum, þegar að þú kannt að klæða þig í buxur, þá er þér sama um alla þá tæknilegu hluti sem eiga sér stað. Þú ýtir bara á takkann og töfrar gerast, svo ef hún virkar ekki þá opnarðu lokið og rúllar rafhlöðunum aðeins og prófar aftur.

Forritarar smíða forritin sín á þennan máta, þeir búa til aðgerðir sem eru endurnýtanlegar og vinna skýr og nákvæm verk.

Segjum að þú fáir aðgang að kerfi sem einhver annar forritari smíðaði og inniheldur eftirfarandi aðgerðir. Við getum skipt spurningarmerkjunum út fyrir hvað sem er í þessu tilfelli.

- **Labba í ?**
- **Standa upp**
- **Setjast niður**
- **Klæða sig í ?**
- **Borða ?**
- **Bursta tennur**

Með þessum aðgerðum ættum við að geta smíðað nýja aðgerð. Þessi aðgerð á að framkvæma allt það sem við gerum á morgnana.

Við getum útfært hana einhvernvegin svona.

Standa upp, Klæða sig í (buxur), Klæða sig í (bol), Labba í (eldhúsið), Setjast niður, Borða (morgunmat), Standa upp, Labba í (baðherbergið), Bursta tennur, Labba í (forstofuna), Klæða sig í (jakka), Klæða sig í (skó).

Við köllum þessa aðgerð „*Morgunverkin*“ og gefum út þetta fína kerfi sem aðrir forritarar geta nýtt sér. Þeim, eins og okkur, er sama um hvernig aðgerðin „*Morgunverkin*“ virkar, svo lengi sem hún virkar rétt. Sama átti við um okkur þegar við bjuggum til aðgerðina sjálfa.

Þetta leyfir forriturum að smíða stór og flókin kerfi á fljótlegan hátt, og gerir það að verkum að auðveldara verður fyrir marga forritara að vinna saman.

„*He took from his surroundings what was needed, and made of it something more*“ - Aaron (Primer)

FORRITUN

Þá er komið að því að forrita, í þessari grein ætlum við að skoða forritunarmálið ***Python*** og kynna okkur notkun þess, við munum síðan fara yfir fleiri forritunarmál í seinni greinum.

Til þess að geta forritað í Python þarf að setja upp forritunarmálið sjálft, sem er óþarfi á Mac OS X og Linux stýrikerfum því það er sett upp nú þegar. En á Windows er hægt að fara á http://www.python.org og smella þar á „Windows Installer“ og fara í gegnum ferlið þar. Í þessari grein munum við nota Python útgáfu 2 vegna þess að útgáfa 2 er sett upp á flestum Mac og Linux stýrikerfum.

Eina sem þarf til þess að byrja að skrifa Python forrit er textaritill, hægt er að nota Notepad í Windows, TextEdit á Mac og GEdit á Linux (Gnome byggðu). Við munum færa okkur yfir í betri ritla þegar lengra er komið.

Í tómt skjal ætlum við að skrifa eftirfarandi texta.

```
# Thetta forrit skrifar Hallo, heimur! ut a skjainn
print “Hallo, heimur!”
```

Vistaðu þetta skjal sem **hallo.py** á einhvern þægilegan stað. Farðu síðan í skeljar umhverfið í stýrikerfinu hjá þér, Command line á Windows og Terminal á Mac og Linux.

Farðu í þá möppu sem skráin þín er vistuð og skrifaðu „python hallo.py“. Þetta mun keyra skrána sem þú skrifaðir í gegnum python túlkinn og út ætti að koma „**Halló, heimur!**“ á skjáinn. Vinnuferlið í þessu máli er á þennan veg. Skrifa forritið í textaritlinum, vista það og keyra það svo í gegnum túlkinn. Þannig að þegar við gerum breytingar á skránni, þá skal keyra aftur „Python nafn.py“, þar sem nafn er nafnið á skránni.

Fyrsta línan í forritinu er athugasemd, hún er aðeins fyrir þig og túlkurinn hunsar hana alveg, þannig að endilega skrifið hjá ykkur allt sem hjálpar ykkur að skilja forritið betur. Athugasemdir í Python byrja á # og þá er afgangurinn af línunni fyrir þann texta sem þú vilt skrifa.

Næsta lína er síðan línan sem skrifar textann, hún er nokkuð stutt en við skulum líta aðeins á hana.

Það fyrsta sem að kemur er aðgerðin sem við ætlum að keyra. Í þessu tilfelli er það print aðgerðin sem skrifar texta út á skjáinn. Hún býst við því að það sem kemur næst sé eitthvað sem hún kann að skrifa út á skjáinn. Það sem við gefum henni er texta strengur. Texta strengir eru nokkuð einfaldir í útliti, texti sem byrjar og endar á gæsalöppum, en undir yfirborðinu eru þeir flóknir hlutir sem við skoðum betur seinna.

Þú getur sett tölur í staðinn fyrir texta strenginn og einnig stærðfræði jöfnur.

```
# Leggur saman 2 og 3 og margfaldar síðan með 5
print (2 + 3) * 5
```

Python fylgir réttri röð aðgerða, þannig að, ef ég vil leggja saman fyrst, þá verð ég að setja sviga utan um þann lið.

Næsta forritið sem við ætlum að skoða er örlítið stærra en þar af leiðandi mun skemmtilegra.

```
# Thetta forrit spyr um nafnid og skrifar thad svo ut

# Spyr um nafnid
print “Hvad heitir thu?”

# Saekir thad fra lyklabordi
name = raw_input()

# Prentar thad ut
print “Hallo “ + name
```

Í þessu forriti eru þrír nýir hlutir. Það er breytan „nafn“, fallið “raw_input()” og plús virkinn í seinustu línunni.

Breytur eru gögn sem geymast innan forritsins sem þú gefur nafn. Breytur geyma upplýsingarnar þangað til þú breytir þeim. Þetta er nokkur einföldun á breytum en er nóg til þess að byrja með. Til þess að setja gögn í breytu er nóg að skrifa nafnið á breytunni, samasem og svo gögnin. Hér eru nokkur dæmi.

```
fimm = 5
nafn = „Jón Jónsson“
formula = (2 + 3) * 5
fimm = 10
```

Gott er að gefa breytum nöfn sem lýsa þeim vel. Þú sérð að ég gaf breytunni „fimm“ gildið 5 sem er fínt, þangað til ég breytti gildinu í 10, þá er breytan ekki lengur að lýsa innihaldinu, þannig að nafnið er ekki alveg nógu gott. Breytan „formula“ mun ekki geyma formúluna sjálfa heldur niðurstöðuna úr henni.

raw_input() er fall sem vinnur ákveðna aðgerð.

Þetta er forritað fyrirfram af þeim sem bjuggu til Python, og þetta fall bíður eftir texta frá notandanum. Þannig að, þegar kallað er í raw_input(), þá bíður forritið eftir að notandinn skrifi inn texta og ýti svo á enter. Þegar því er lokið, þá skilar raw_input() af sér því sem að notandinn skrifaði og setur það í breytuna „nafn“. Þá mun „nafn“ geyma það sem að skrifað var af notandanum.

„Sometimes the questions are complicated and the answers are simple.“
- Dr Seuss

Það seinasta sem er nýtt, er plús virkinn í seinustu línunni. Það sem hann gerir er að skeyta saman tveimur gildum. Ef að gildin eru tölur, þá mun hann leggja þær saman, en ef að gildin eru strengir, þá mun virkinn skeyta textana tvo saman þannig að þeir mynda eina heild.

„*Sometimes the questions are complicated and the answers are simple.*“ - Dr Seuss

Svona líkur fyrsta hluta af vonandi mörgum um hvernig skal forrita, í næsta hluta munum við fara yfir skilyrði, lykkjur, föll og einnig skoða þessa sömu hluti í öðrum forritunarmálum.

PSX.IS

FRÉTTIR
GAGNRÝNI
SPJALL

ÍSLENSKA PLAYSTATION SAMFÉLAGIÐ

KUBBATÓNLIST

HVAÐ ER KUBBATÓNLIST?

EFTIR BJARKA ÞÓR JÓNSSON

Kubbatónlist, eða *chiptune* eða *chip music* eins og það kallast á ensku, er raftónlist sem er búin til með hljóðkubbum úr gömlum tölvum eða með aðstoða herma (emulator) sem framkvæma sambærileg hljóð. Flestir þekkja til tölvuleikjatónlistar úr tölvuleikjunum í Nintendo Entertainment System (NES) sem flokkast sem kubbatónlist.

Hægt er að nota margar gerðir af eldri tölvum til að ná fram þessum hljóðum, en **NES, Game Boy og Commodore 64** eru sérstaklega vinsælar. Þeir sem ekki hafa aðgang að gömlum leikjatölvum geta nálgast herma fyrir ýmis tónlistarforrit í dag. Skiptar skoðanir eru á því hvort hermar flokkist í raun og veru undir kubbatónlist þar sem aðeins er verið að herma eftir raunverulega hljóðinu (líkt og skemmtari getur hermt eftir píanói), en við látum þá deilu liggja milli hluta að sinni.

Kubbatónlistina er hægt að flokka sem neðanjarðartónlist sem ekki margir þekkja til. Tónlistin getur verið af ýmsum toga; hefðbundin tölvuleikjatónlist úr gömlum tölvuleikjum, frumsamin 8-bita tónlist, dans- eða afslöppunartónlist. Einnig eru sumir sem blanda kubbatónlist við hefðbundna tónlist og getur útkoman af því samspili orðið ansi skemmtileg.

Likt og með aðra tónlist segja tónar meira en þúsund orð. Þess vegna höfum við hjá Nörd Norðursins sett saman lista yfir kubbatónlist sem við mælum með, fyrir byrjendur sem og lengra komna, til að hlusta á og kynna sér þessa frábæru tónlistarstefnu. Listann má nálgast á heimasíðu Nörd Norðursins - www.nordnordursins.is .

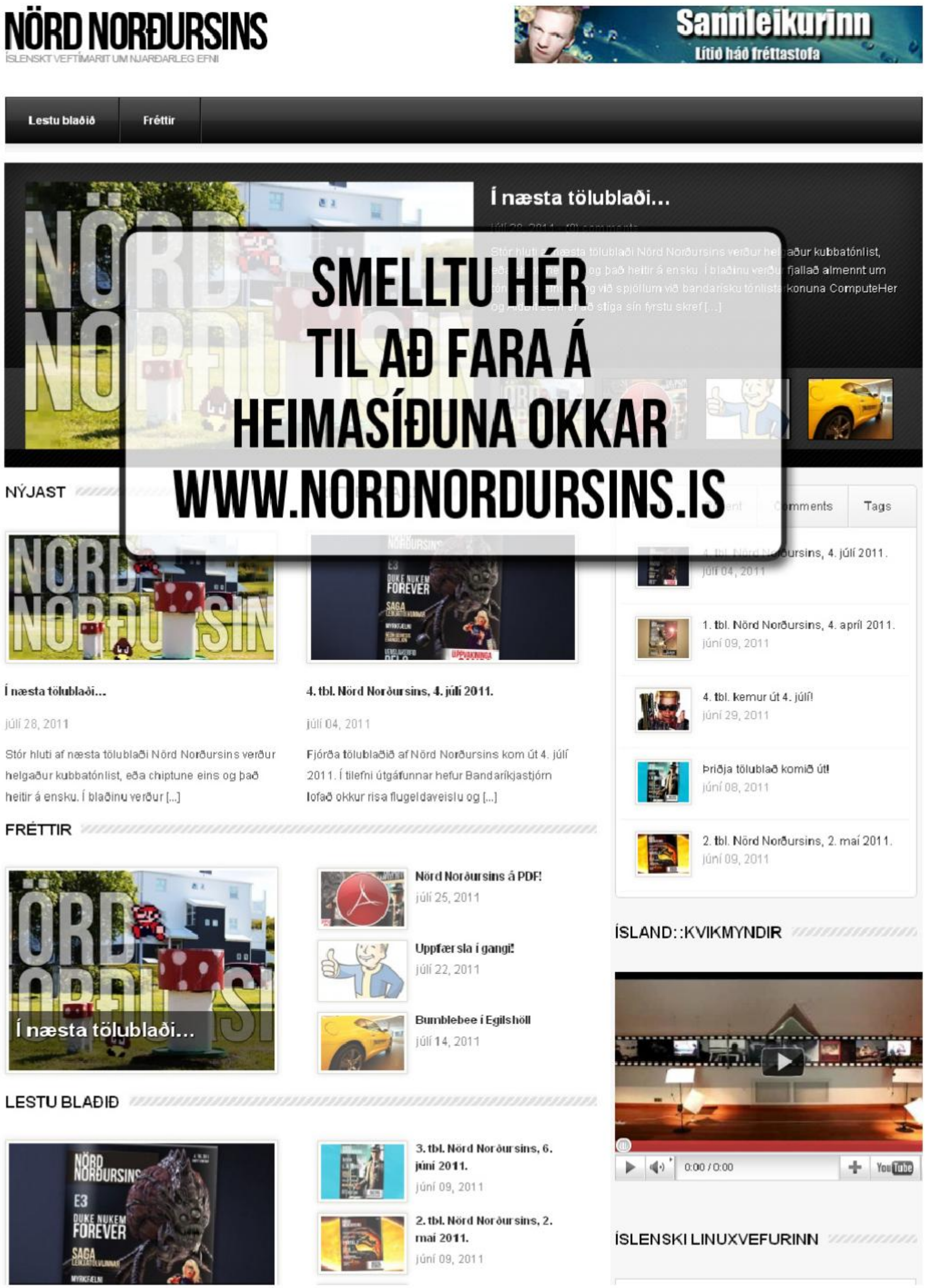
8 BIT WEAPON

8BW
8 Bit Weapon

BOSS FOR LEADER!
SLAGSMÅLSKLUBBEN

SLAGSMÅLSKLUBBEN

SMELLTU HÉR
TIL AÐ FARA Á
HEIMASÍÐUNA OKKAR
WWW.NORDNORDURSINS.IS



NÖRD NORÐURSINS
ÍSLENSKT VEFTÍMARIT UM NJARÐARLEG EFNI

Í næsta tölublaði...

júlí 28, 2011 - (0) comments

Stór hluti af næsta tölublaði Nörd Norðursins verður helgaður kubbatónlist, eða [illegible] og það heitir á ensku. Í blaðinu verður fjallað almennt um tón[illegible] og við spjöllum við bandarísku tónlistarkonuna ComputeHer og [illegible] sem er að stíga sín fyrstu skref [...]

NÝJAST

Í næsta tölublaði...

júlí 28, 2011

Stór hluti af næsta tölublaði Nörd Norðursins verður helgaður kubbatónlist, eða chiptune eins og það heitir á ensku. Í blaðinu verður [...]

4. tbl. Nörd Norðursins, 4. júlí 2011.

júlí 04, 2011

Fjórða tölublaðið af Nörd Norðursins kom út 4. júlí 2011. Í tilefni útgáfunnar hefur Bandaríkjastjórn lofað okkur risa flugeldaveislu og [...]

4. tbl. Nörd Norðursins, 4. júlí 2011.
júlí 04, 2011

1. tbl. Nörd Norðursins, 4. apríl 2011.
júní 09, 2011

4. tbl. kemur út 4. júlí!
júní 29, 2011

Þriðja tölublað komið út!
júní 08, 2011

2. tbl. Nörd Norðursins, 2. maí 2011.
júní 09, 2011

FRÉTTIR

Í næsta tölublaði...

Nörd Norðursins á PDF!
júlí 25, 2011

Uppfærsla í gangi!
júlí 22, 2011

Bumblebee í Egilshöll
júlí 14, 2011

ÍSLAND::KVIKMYNDIR

LESTU BLAÐIÐ

3. tbl. Nörd Norðursins, 6. júní 2011.
júní 09, 2011

2. tbl. Nörd Norðursins, 2. maí 2011.
júní 09, 2011

ÍSLENSKI LINUXVEFURINN

VIÐTAL - COMPUTEHER

Michelle Sternberger
aka ComputeHer

Michelle Sternberger, eða **ComputeHer** eins og hún kallar sig upp á sviði, hefur verið að semja og spila kubbatónlist frá árinu 2005. Hún býr í Los Angeles Kaliforníu í Bandaríkjunum og hefur til þessa spilað á yfir 60 tónleikum. Vinsælasta lagið frá ComputeHer er **Sysop** sem er að finna á plötunni ***Modermoiselle*** (og í EVE Online Fanfest 2011 myndbandinu okkar á YouTube), en hún er auk þess annar helmingur hljómsveitarinnar **8 Bit Weapon** sem spilar einnig kubbatónlist.

Við hjá *Nörd Norðursins* náðum viðtali við hana í júlí þar sem við fengum að kynnast Michelle betur og ferli hennar.

Hver er ComputeHer?

Ég byrjaði að semja tónlist á Game Boy-inn minn árið 2005, það var þá sem ég fékk **LSDJ** (littlesounddj.com). Ég eyddi löngum stundum í að finna út hvernig forritið virkaði, þar sem ég hafði aldrei notað neitt þessu líkt áður. Þegar ég komst upp á lagið með að nota það, setti ég lögin á myspace.com/computeher svo að fjölskyldan mín og vinir gætu hlustað á þau. Það var aldrei ætlunin að allur heimurinn myndi heyra lögin mín, en fljótlega fóru fleiri en mínir nánustu að hlusta á tónlistina mína.

Nokkrum mánuðum eftir að ég fór að setja tónlistina mína á netið hafði samstarfsmaður Mark Mothersbaug frá *DEVO* (clubdevo.com) samband við mig. Hann spurði mig hvort ég hefði áhuga á að búa til hljóðbrellur og lag fyrir leik sem Mark vildi gera með fyrirtækinu sínu, *Mutato Musika*. Án þess að hika stökk ég á tilboðið og vann náið með Mark við að búa til hljóðbrellur fyrir leikinn hans og frá þeim tímapunkti fór ég að taka tónlistina meira alvarlega og setti meiri tónlist á netið. Því miður leit leikurinn aldrei dagsins ljós, en sem betur fer fyrir mig opnaði þetta augu mín fyrir því að ég gæti gert meira með tónlistina mína. Síðan þá hef ég farið á tónleikaferðalag til Evrópu og hef haldið marga tónleika hérna í Bandaríkjunum. Tónlistin mín hefur verið í Xbox 360 leikjum og podcasts.

Ég hef ferðast til margra landa sem ég hefði aldrei farið til ef það væri ekki fyrir tónlistinni minni. Mig hefur alltaf dreymt um að ferðast og sjá nýja staði og hluti en ég bjóst aldrei við því að tónlistin mín

myndi gera það að verkum. Ég hef gefið út tvö albúm, ***Data Bass*** og ***Modemoiselle*** og eins og er, er ég að semja nýja tónlist fyrir þriðja albúmið. Ég eyði einnig miklum tíma með hinu bandinu mínu ***8 Bit Weapon*** og við erum að vinna að tónlist sem verður gefin út fljótlega.

Geturu útskýrt fyrir lesendum okkar hvað kubbatónlist er?

Kubbatónlist er tónlist sem er búin til með því að nota kubba úr gömlum tölvum og leikjatölvum.

Eru einhverjar sérstakar týpur af fólki sem laðast að þessari gert tónlistar?

Það er engin ein týpa af fólki sem laðast að þessari tónlist, ég hef hitt mismunandi týpur á tónleikunum mínum. Ég hef hitt ungt fólk, eldra fólk, forritara, leikjaspilara, klaufalegt fólk, krakka, íþróttafólk, dívur... Nefndu það, ég hef hitt það.

Hvenær og hversvegna fórstu að spila/semja kubbatónlist?

Ég uppgötvaði þessa tónlist 2004 þegar ég fór á klúbb hérna í Los Angeles, Club Microwave, til að sjá band sem kallast ***8 Bit Weapon*** (8bitweapon.com) og ég féll samstundis fyrir tónlistinni. Seth úr ***8 Bit Weapon*** gaf mér ***LSDJ*** fyrir Game Boy-inn minn og ég kenndi sjálfri mér að semja tónlist á hann. Í fyrstu var ég að semja tónlist mér til skemmtunar og án einhverrar stefnu. Ég kóveraði lög með ***Yeah Yeah Yeahs*** og ***OMD*** til að ná tökum á forritinu. Þegar Mark Mothersbaugh frá DEVO hafði samband við mig, breyttist viðhorf mitt til þess hvert ég gæti stefnt með tónlistina mína. Áður fyrr, spilaði ég á trommur í bílskúrsböndum svo ég hafði smá tónlistar bakgrunn, en ég var alltaf of feimin til að spila á tónleikum og það varð aldrei neitt úr því.

Mér hafði aldrei dottið í hug að fara með tónlistina mína út fyrir veggi heimilisins. En þegar mér var boðið að vinna með Mark, tónlistarmanni sem ég dáðist að, sagði ég sjálfri mér að ég yrði að taka tónlistina meira alvarlega og ég varð að komast yfir feimnina við að spila á tónleikum. Ég henti mér í djúpu laugina og hélt fyrstu tónleikana mína árið 2006 í einkapartýi hjá vini mínum. Síðan þá hef ég spilað á yfir 60 tónleikum með bæði bandinu mínu ***ComputeHer*** og ***8 Bit Weapon*** (sem ég gekk til liðs við árið 2006) og ég verð ekki nærri eins stressuð eins og þegar ég spilaði á fyrstu tónleikunum :)

Geturu lýst því fyrir okkur hvernig þú spilar tónlistina þína?

Takkarnir á Commodore 64 og SX64 eru spilaðir eins og þú myndir gera við píanó með því að nota sérstakann tónlistar hugbúnað og vagna.

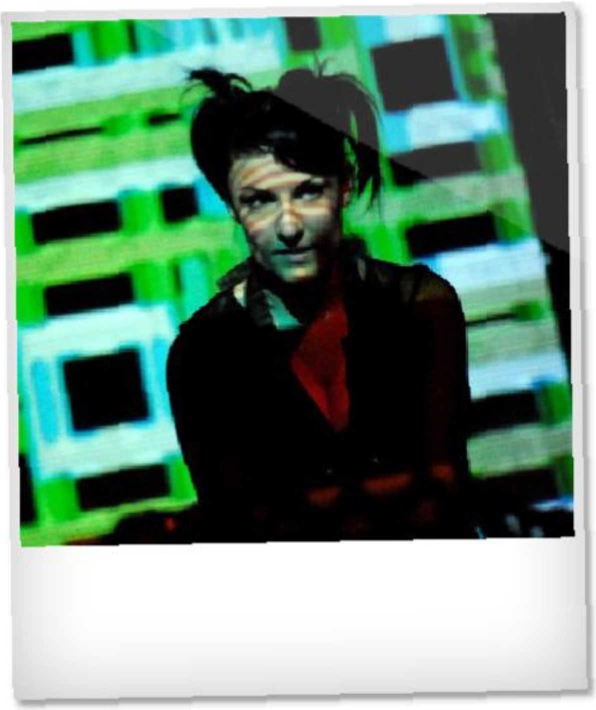
Það er voða lítið sem hægt er að gera með Game Boy á tónleikum, þar sem hann er ekki hefðbundið hljóðfæri heldur Runólfur (sequencer). Runólfurinn sem ég nota í Game Boy-inn er kallaður ***Little Sound DJ*** eða ***LSDJ*** til styttingar. Það er hægt að setja á DJ stillingu og láta lögin koma inn og út og tekið hljóðið af ef maður vill, en þetta er það eina sem hægt er að gera „læf" á tónleikum. Ég nota Game Boy myndavélina, þegar ég er að spila, sem einskonar hljóðfæri af því að það gefur mér færi á að virkja hljóð í rauntíma. Mér finnst gaman að spila á Commodore 64 af því að það er rauntími, „læf" hljóðfæri með mun kraftmeira hljóði. Takkarnir á Commodre 64 og SX64 eru spilaðir eins og maður myndi spila á píanó með því að nota sérstakt tónlistar forrit.

Hvað hafði mest áhrif á því þegar þú byrjaðir að semja tónlist?

Ég verð fyrir góðum áhrifum með því að hlusta annarra manna tónlist. Ef ég heyri rosalega gott lag sem vekur einhverjar tilfinningar innra með mér, langar mig að semja tónlist. Oftast langar mig að semja tónlist þegar ég er ánægð eða hamingjusöm. Ég hef reynt að semja tónlist þegar mér líður illa, en ég fyllist aldrei þessari andagift og ég hata venjulega það sem ég hef skrifað. Ég held að það gæti verið góð lækningarmeðferð að semja tónlist þegar mér líður illa og einn daginn mun ég eflaust finna fyrir þörf til að gera það, en það hefur ekki gerst hingað til. Oftast hrífst ég af tónlist með góðum trommu takti afþví að það fær mig til að langa til að semja tónlist sem fær aðra til að langa til að dansa og líða vel á tónleikunum mínum.

Hefuru einhver ráð fyrir þá sem eru að stíga sín fyrstu skref í Kubbatónlistar smíðum?

Ekki gefast upp! Í fyrstu fannst mér þetta mjög ruglingslegt, en í dag er nóg af upplýsingum á netinu sem eru mjög hjálplegar. Ef þú ert með spurningu, gúglaðu hana, og mjög líklega þá finnuru svarið við henni. Ég fer ennþá á netið ef mig langar til að læra eitthvað nýtt og öðruvísi, og ég er ennþá að læra nýjar leiðir til þess að semja tónlist á Game Boy-inn minn. Svo er annað sem er gott að hafa bak við eyrað að leita að notuðum tækjum á flóamörkuðum. Sum af mínum bestu tækjum hef ég fundið í second hand búðum sem hefðu kostað mig háar upphæðir á eBay!



Þú hefur farið í tónleikaferðalög um Ameríku og Evrópu. Finnst þér vera mikill munur á þessum tveimur heimsálfum?

Já, algjörlega. Það getur verið mjög erfitt að gera Ameríkönum til geðs. Þeir virðast ekki vilja dansa á tónleikum, kannski eru þeir bara feimnir, en oftast þá standa þeir bara þarna og stara á mig með krosslagðar hendur. Þannig að það er mjög erfitt að vita hvort þeim líki við tónlistina eða hvort þeir hati það sem ég er að gera haha! Það er ekki fyrr en tónleikarnir eru búnir sem þeir segja mér að þeim hafi líkað vel við tónlistina. Þegar ég spila í Evrópu, fæ ég aldrei þessa tilfinningu. Það leit út fyrir að allir væru að skemmta sér og voru mjög þakklátir fyrir það að ég skyldi skemmta þeim. Flest allir dönsuðu og skemmtu sér. Tónleikarnir í Evrópu er frábærir vegna þess að það er svo auðvelt að tengjast áhorfendunum og kraftinum sem kemur frá þeim og það lætur mér líða vel á sviðinu. En auðvitað, er það ekki alltaf svona á tónleikum í Ameríku, ég hef spilað á frábærum tónleikum hérna, en í heildina litið er erfitt að gera okkur til geðs! Mig langar mjög mikið til að spila í Evrópu aftur.

Hvað er næst á dagskrá hjá ComputeHer? Einhverjir tónleikar eða nýtt efni?
Það verða tvennir tónleikar bráðlega. Ég mun spila í Los Angeles, 6. ágúst og í Baltimore, í september. Ég set alltaf það sem er næst á dagskrá upp á heimasíðuna mína og Facebook síðuna mína facebook/computeher

Finnst þér þú vera nörd?
Ég hef ekki hugmynd. Ég veit ekki einu sinni hvernig ætti að skilgreina nörda, veist þú það? Ha ha! Ég held að það séu tveir flokkar af nördum eftir því hvaða ár maður talar um. Þegar ég var í gaggó var mjög auðvelt að benda á nördana afþví að skilgreiningin var mun augljósari þá. Þeir voru útskúfaðir og fólk gerði grín af þeim vegna þess að þeir lásu bækur, spiluðu mikið af tölvuleikjum, klæddust hrikalegum fötum og spiluðu Dungeons and Dragons. Í dag, eru nördar skilgreindir sem “kúl” og þeir eru að gera nákvæmlega sömu hluti og nördarnir í gamla daga gerðu! Ég get í alvöru ekki sagt til um það hvort ég sé nörd vegna þess að ég veit ekki hvernig nördar eru lengur. En við getum sagt að ég geri alla þessa hluti sem teljast “nördalegir” nema ég spila ekki Dungeons and Dragons. Svo segð þú mér :)

Spilaru tölvuleiki? Ef svo er, hvaða leikjatölva er í uppáhaldi hjá þér og hvaða leikur er uppáhalds?
Ég ólst upp við að spila tölvuleiki. Ég spilaði mikið með fjölskyldunni á **Atari**, **Intellivision**, **C64**, **Amiga**, **Nintendo**, **Game Boy** og **Xbox**. Mér finnst ennþá gaman að leika mér í upprunalegu Nintendo vélinni. Bara í seinustu viku var ég að spila ***Mario 2***. Ég myndi segja að uppáhaldsleikurinn minn væri ***Little Computer People*** á C64 og ***Zak Mckracken and the Alien Mindbenders*** á Amiga.

Er Íslands heimsókn á planinu í nánustu framtíð?
Ég myndi alveg vilja það, ef einhver vill fá mig til að spila!

Að lokum viljum við minna á heimasíðu ComputeHer, www.computeher.com, þar sem hægt er að nálgast tónlist hennar og nánari upplýsingar.

GAME BOY

VIÐTAL - AIDBIT

Atli Snær, eða **AidBit**, er nemi við Menntaskólann við Sund og hefur verið að semja og spila *8-bita tónlist* (sem margir ættu að kannast við úr gömlu gráu Nintendo leikjavélinni (NES)) sem hægt er að nálgast á **Soundcloud** síðunni hans: www.soundcloud.com/aidbit .

Atli Snær Ásmundsson aka AidBit

Hvernig kom það til að þú fórst að semja og spila 8-bita tónlist?

Ég hef alltaf haft áhuga á tölvuleikja tónlist og bara tónlist almennt. En þetta byrjaði fyrir nokkrum mánuðum þegar mér leiddist og ákvað að búa bara til 8-bit lag, svo einfalt er það.

Hefur þú verið að spila/semja lengi?

Ég hef verið að spila tónlist í svona 5 ár en ekkert verið í 8-bit tónlist fyrr en bara nýlega. Ég hef verið í 2 hljómsveitum yfir ævina og spilað á bassa í þeim báðum.

Semur þú og spilar þú allt þitt efni sjálfur?

Öll 8-bit lögin sem ég hef gert eru 100% eftir mig nema eitt þeirra sem heitir *DanceDance* og er lag sem ég og pabbi minn vorum að dunda okkur við á góðum degi.

Þekkir þú til annara tónlistarsviða eða var 8-bita tónlistin upphafið hjá þér?

Ég er aðeins nýlega búinn að vera að pæla í 8-bit tónlist en ég hef verið að spila í hljómsveitum og bara að 'djamma' með einhverjum vinum. Fyrir utan 8-bit tónlist hef ég mikinn áhuga á Funki, Jazz, Blús og flestu sem tengist Progressive rokki.

Áttu einhverjar fyrirmyndir í 8-bita tónlistarheiminum?

Aðallega er það bara 8-bit nintendo tónlist, sérstaklega Pokémon tónlistin. Annars lít ég líka upp til *Anamanaguchi* sem eru frægir fyrir chiptune tónlist en ekki endilega 8-bit tónlist samt. Get líka sagt að *Strokes* hafi óbein áhrif á lögin mín þar sem ég reyni mikið að herma eftir ferskleikanum sem er í lögunum þeirra.

Hvaða tæki og tól notar þú til að semja og spila tónlistina þína?

Það eina sem ég nota er *Guitar Pro* og forrit sem heitir *GXSCC*. Ég byrja á að setja upp lagið í MIDI í *Guitar Pro* og færi svo MIDI file-inn yfir í *GXSCC* til að fá þetta 8-bit sound.

Myndir þú segja að það sé mikill áhuga á 8-bita tónlist á Íslandi?

Ég myndi ekki segja mikill en allavega einhver. Það halda örugglega flestir að þetta sé BARA tölvuleikja tónlist og ekkert annað. En þar sem það er mikill áhugi fyrir ferskri electro tónlist á Íslandi þá held ég að 8-bit/chiptune tónlist gæti vel meikað það.

Hvar er hægt að nálgast efni eftir þig?

Á www.soundcloud.com/aidbit er hægt að nálgast öll lög sem ég hef gert.

Hefur tónlist þín náð til útvarpsstöðva á Íslandi?

Ekki enn, hef reyndar ekkert mikið verið að koma henni á framfæri en mun örugglega fara að gera það á næstunni.

Má búast við nýju efni frá þér á næstunni?

Það er aldrei að vita, fer eiginlega bara eftir stuði í mér. En það á klárlega eftir að koma meira frá mér.

Spilar þú tölvuleiki? Ef svo er, áttu þér uppáhalds leikjatölvur og uppáhalds tölvuleiki?

Ég held það sé ekki hægt að semja 8-bit tónlist án þess að spila tölvuleiki. En uppáhalds leikjatölvurnar mínar eru líklegast **Game Boy** og *XBOX360*. Ég á svo mikið af uppáhalds tövuleikjum en helstu eru *Call of Duty* serían, *Pokémon* og *Elder Scrolls* leikirnir.

Eitthvað að lokum?

Endilega tékkið á lögunum sem ég hef gert og segið hvað ykkur finnst, alltaf gott að vita hvað er hægt að bæta og hvað er gott.

ÁTT ÞÚ GAMLAR EÐA NÝJAR LJÓSMYNDIR SEM TELJAST NÖRDALEGAR Á EINN EÐA ANNAN HÁTT?

SENDU OKKUR LÍNU EF ÞÚ HEFUR ÁHUGA Á AÐ BIRTA ÞÆR Í NÖRD NORÐURSINS.

NORDNORDURSINS@NORDNORDURSINS.IS

> READ_ME_1ST.TXT

FLESTIR NÖRDAR FÆÐAST MEÐ ÁHUGA Á VÍSINDASKÁLDSKAP. Í VÍSINDASKÁLDSKAP MÁ FINNA SAMBLÖNDU AF ÞVÍ HELSTA SEM KÆTIR OKKUR NÖRDA; FRAMTÍÐIN, GEIMVÍSINDI, GEIMVERUR, VÉLMENNI, GERVIGREIND, TÍMAFLÖKKUN, GEISLABYSSUR, TÆKNI, FJARHRIF OG YFIRNÁTTÚRULEGIR HLUTIR. ÓHEFÐBUNDNAR AUSTUR-EVRÓPSKAR RANNSÓKNIR GEFA JAFNFRAMT TIL KYNNA AÐ VEL HEPPNAÐUR VÍSINDASKÁLDSKAPUR VIRKI BETUR Á NÖRDA EN ÖLL ÖNNUR STINNINGARLYF SAMANLAGT.

EN NÓG UM ÞAÐ! Í NÆSTU TÖLUBLÖÐUM AF NÖRD NORÐURSINS MUNUM VIÐ FJALLA UM FIMM BESTU VÍSINDASKÁLDSÖGUR ALLRA TÍMA. JÓHANN ÞÓRSSON VERÐUR OKKAR SÉRFRÆÐINGUR Í ÞESSUM MÁLUM EN HANN GAGNRÝNDI ÍSLENSKA HROLLVEKJUSAFNIÐ MYRKFÆLNI Í SÍÐASTA TÖLUBLAÐI OG HEFUR AUK ÞESS TEKIÐ FYRIR BÓKAUMFJALLANIR Á RITHRINGUR.IS OG HEFUR VERIÐ BIRT EFNI EFTIR HANN Í TÍMARITI MÁLS OG MENNINGAR.

VIÐ BYRJUM UMFJÖLLUNINA Á FIMMTA BESTA VÍSINDASKÁLDSKAP ALLRA TÍMA OG TÖKUM FYRIR EINA BÓK Í HVERJU TÖLUBLAÐI.

SPENNIÐ BELTIN – OG GÓÐA SKEMMTUN!

```
> CD C:\TOP5SCIFI\5
> LOADING . . .
```

BESTU VÍSINDASKÁLDSÖGUR ALLRA TÍMA

#5

#5

DUNE

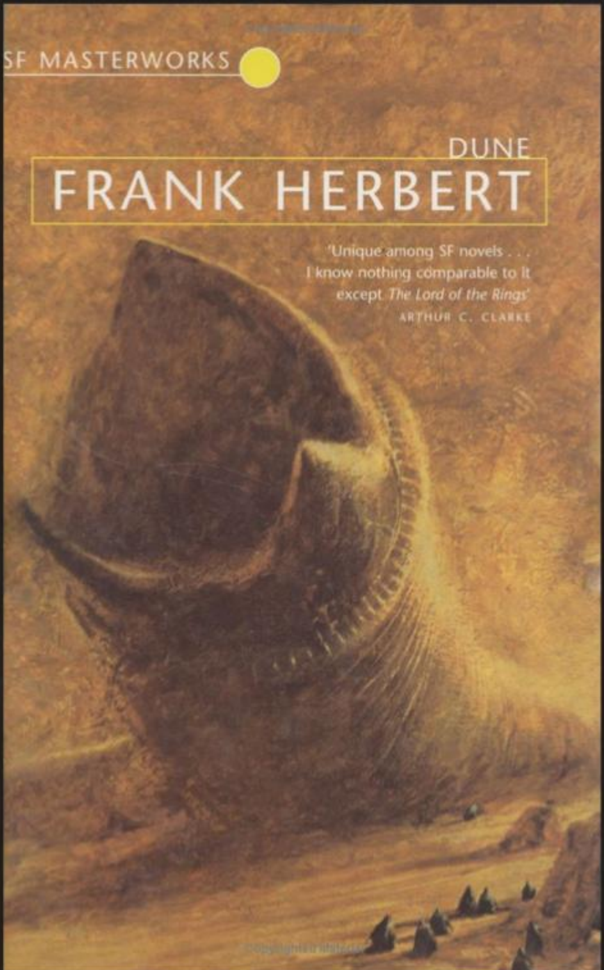
EFTIR FRANK HERBERT

Bókin ***Dune*** kom út árið 1965 og vann bæði Hugo og Nebula verðlaunin það árið. Reyndar var þetta í fyrsta skipti sem Nebula verðlaunin voru gefin út, en þau hafa reynst ágætis mælikvarði á gæði vísindaskáldsagna. Atburðirnir í ***Dune*** eiga sér stað á eyðimerkurplánetunni **Arrakis** sem er þakin því sem kallast *melange*. *Melange* er kallað krydd í bókinni („spice“) en er í raun hálfgert eiturlyf og veitir þeim sem taka það inn lengra líf, meiri þrótt og bætta vitund. Í heiminum sem ***Dune*** gerist í telst melange dýrmætasta efni sem völ er á og því eru yfirráð yfir plánetunni Arrakis afar dýrmæt. ***Dune*** gerist 23.000 árum í framtíðinni og eitthvað „atvik“ var til þess að tölvubúnaður og gervigreind eru ekki leyfð lengur, heldur er hópur manna sem geta reiknað með ofurmannlegum hraða og enn aðrir sem eru sérhæfðir í að stýra geimflaugum, með aðstoð melange.

Bókin fjallar mestmegnis um **Paul Atreides** og komu hans til Arrakis, og valdabaráttuna milli Atreides og Harkonnen ættarinnar. Harkonnen ættin hefur lengi haft yfirráð yfir plánetunni en keisari heimsveldisins lætur Atreides ættina fá Arrakis sem yfirskyn til að láta Harkonnen ráðast á þá, því hann getur ekki hætt á að ráðast á Atreides beint, en hann var farinn að hafa áhyggjur af styrk Atreides ættarinnar, sérstaklega hermönnum hennar. Keisarinn hefur sjálfur yfirráð yfir sérþjálfuðum her sem talinn er ósigrandi og kallast Sardaukar.

Sagan hefur smá fantasíukeim þegar það kemur að Paul, en hann á að vera „sá útvaldi“ auk þess sem að í eyðimörk Arrakis er að finna risastóra sandorma, sem teygja ansi vel á trúverðugleika vísindanna sem eiga að vera til staðar í vísindaskáldskap (ef við gefum okkur að það sé óraunhæft að risastórir ormar geti lifað í sandi og ferðast í gegnum hann á miklum hraða, auk þess sem vatn virkar sem eitur á þá). ***Dune*** er þannig, næstum bæði fantasía og vísindaskáldsaga og er bara betri fyrir vikið, en það að fantasíu-element læðist inn dregur ekki úr stöðu sögunnar sem vísindaskáldskap því þarna er mikið um nýja tækni, ferðalög milli pláneta, og menning Arrakis gerð góð skil auk þess er valdabarrátta um yfirráð heimsveldis í bakgrunni. Semsagt, vísindaskáldskapur með smá fantasíukeim.

Það sem heillaði mig einna mest við lestur bókarinnar var menning innfæddra á Arrakis, hins dularfulla Fremen ættbálkar. Án þess að skemma mikið fyrir þeim sem eiga eftir að lesa ***Dune***, þá fær lesandinn að kynnast menningu þeirra ansi náið. Fjallað er um hvernig Fremen komast af í eyðimerkur umhverfi Arrakis, bæði tæknilega og menningarlega, auk þess hvernig samskipti Paul eru við þá og sandormana. Bókin er á köflum virkilega spennandi, og í því samhengi (og til að tæla lesendur til bókakaupa) ætla ég að minnast sérstaklega á að í ***Dune*** er mikið um flotta hnífa og hnífabardaga. Hvað er svalara en það?


SF MASTERWORKS
DUNE
FRANK HERBERT
'Unique among SF novels . . . I know nothing comparable to it except The Lord of the Rings'
ARTHUR C. CLARKE

Þá má einnig líta á ***Dune*** sem dýpra verk í bókmenntalegum skilningi, en í henni er umhverfismál, ósamræmi menningarheima og lítillega dulin ádeila á olíuiðnaðinn (sem á reyndar meira og meira við) sterk þemu undir yfirborðinu. ***Dune*** er bók sem eldist mjög vel, auk þess sem heimurinn sem Frank Herbert hefur búið til er svo ítarlegur að maður gleymir sér við lesturinn.

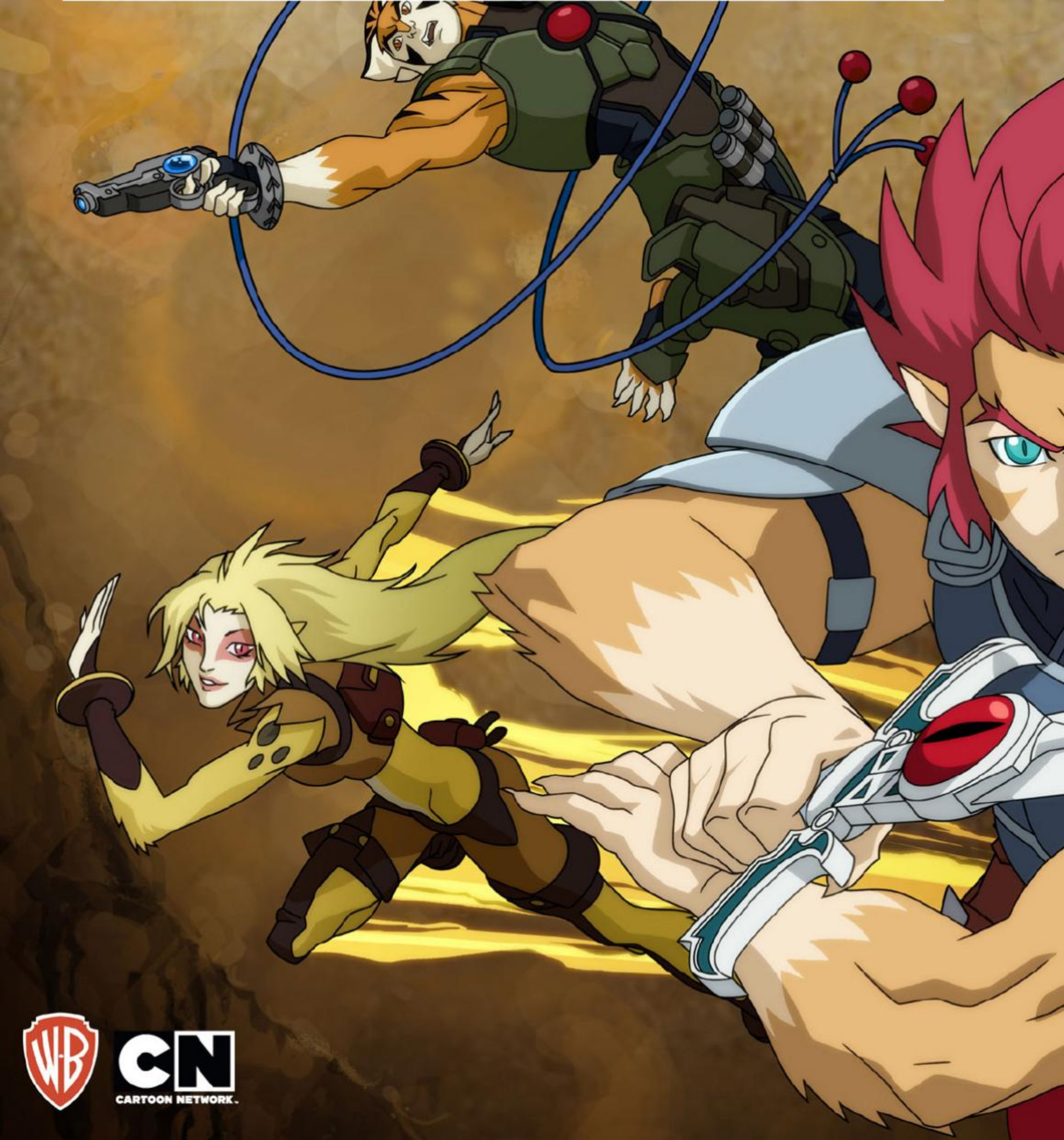
Dune hefur gefið af sér margar, misgóðar, framhaldsbækur, bíómynd í leikstjórn David Lynch, sjónvarpsþætti, auk þess sem merkilega góðir tölvuleikir hafa verið framleiddir. Bókin ***Dune*** er áhugaverð, spennandi og vel skrifuð. Í henni er skemmtileg pólítík, framandi og nýstárlegir menningarheimar og, síðast en ekki síst, heilmikið að gerast. Þetta er ekki bara bók, heldur er þarna að finna heilan, vel mótaðann og trúverðugan heim sem hægt er að sökkva sér í. Það er ekki að finna við lesturinn að bókin sé skrifuð fyrir rúmum 45 árum. **Hiklaust bók sem allir sem hafa einhvern áhuga á vísindaskáldskap ættu að lesa.**

Að mínu mati er ***Dune*** fimmta besta vísindaskáldsagan sem skrifuð hefur verið.

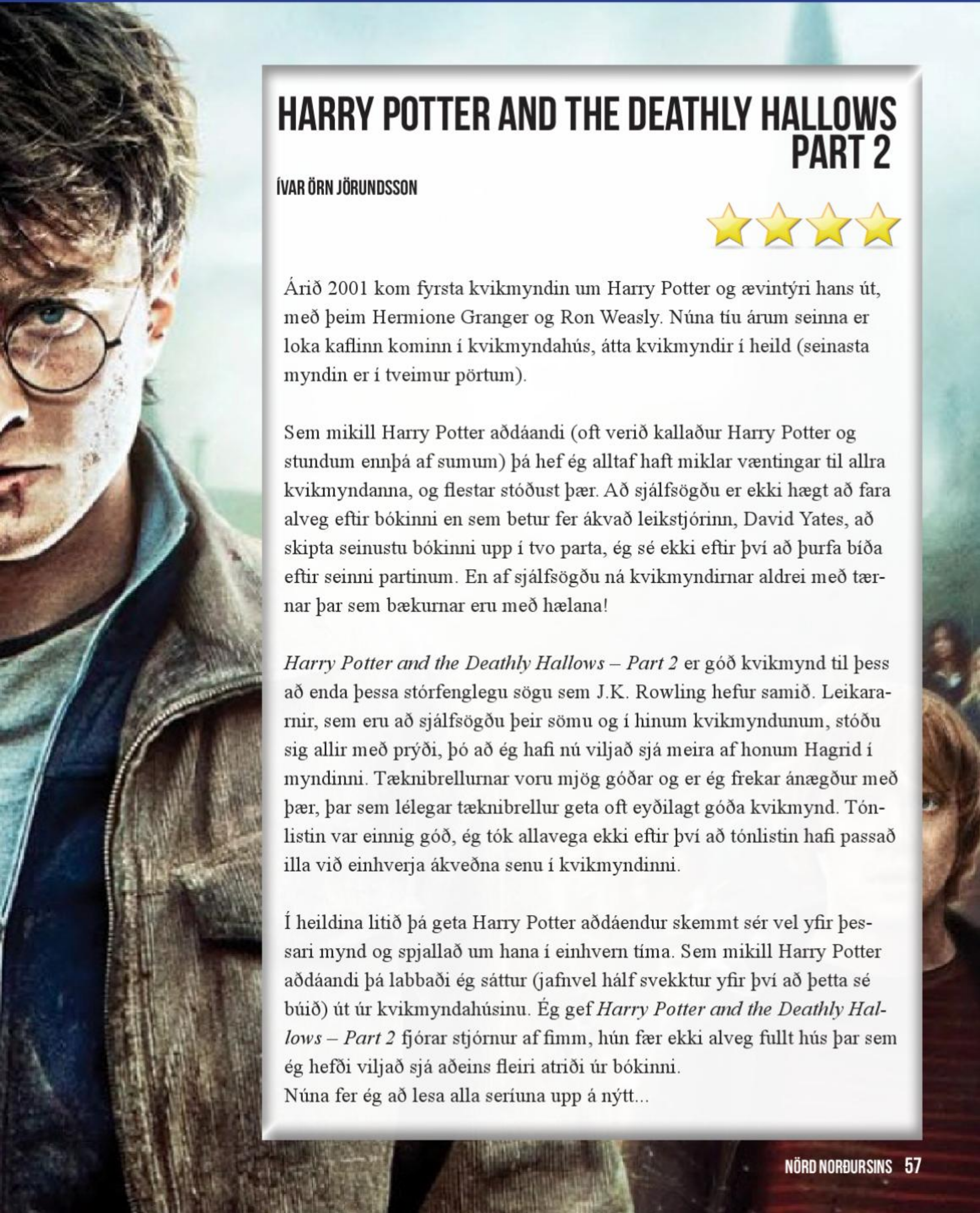
- Jóhann Þórsson

ÞRUMUKETTIRNIR SNÚA AFTUR!

HINIR SÍVINSÆLU *ÞRUMUKETTIR*, EÐA *THUNDERCATS*, HAFA SNÚIÐ AFTUR Í NÝRRI SERÍU Á CARTOON NETWORK. EINS OG SÉST Á ÞESSARI MYND HEFUR ÚTLIT PERSÓNANNA VERIÐ BREYTT OG TEIKNIMYNDASTÍLLINN Í HEILD SINNI. FYRSTI ÞÁTTURINN LOFAR GÓÐU OG HEFUR FENGIÐ 9,3 Í EINKUNN Á TV.COM.



THUNDERCATS



HARRY POTTER AND THE DEATHLY HALLOWS
PART 2

ÍVAR ÖRN JÖRUNDSSON

★★★★

Árið 2001 kom fyrsta kvikmyndin um Harry Potter og ævintýri hans út, með þeim Hermione Granger og Ron Weasly. Núna tíu árum seinna er loka kaflinn kominn í kvikmyndahús, átta kvikmyndir í heild (seinasta myndin er í tveimur pörtum).

Sem mikill Harry Potter aðdáandi (oft verið kallaður Harry Potter og stundum ennþá af sumum) þá hef ég alltaf haft miklar væntingar til allra kvikmyndanna, og flestar stóðust þær. Að sjálfsögðu er ekki hægt að fara alveg eftir bókinni en sem betur fer ákvað leikstjórinn, David Yates, að skipta seinustu bókinni upp í tvo parta, ég sé ekki eftir því að þurfa bíða eftir seinni partinum. En af sjálfsögðu ná kvikmyndirnar aldrei með tærnar þar sem bækurnar eru með hælana!

Harry Potter and the Deathly Hallows – Part 2 er góð kvikmynd til þess að enda þessa stórfenglegu sögu sem J.K. Rowling hefur samið. Leikararnir, sem eru að sjálfsögðu þeir sömu og í hinum kvikmyndunum, stóðu sig allir með prýði, þó að ég hafi nú viljað sjá meira af honum Hagrid í myndinni. Tæknibrellurnar voru mjög góðar og er ég frekar ánægður með þær, þar sem lélegar tæknibrellur geta oft eyðilagt góða kvikmynd. Tónlistin var einnig góð, ég tók allavega ekki eftir því að tónlistin hafi passað illa við einhverja ákveðna senu í kvikmyndinni.

Í heildina litið þá geta Harry Potter aðdáendur skemmt sér vel yfir þessari mynd og spjallað um hana í einhvern tíma. Sem mikill Harry Potter aðdáandi þá labbaði ég sáttur (jafnvel hálf svekktur yfir því að þetta sé búið) út úr kvikmyndahúsinu. Ég gef *Harry Potter and the Deathly Hallows – Part 2* fjórar stjórnur af fimm, hún fær ekki alveg fullt hús þar sem ég hefði viljað sjá aðeins fleiri atriði úr bókinni.
Núna fer ég að lesa alla seríuna upp á nýtt...

Hefur þú áhuga á að birta þitt efni í Nörd Norðursins?

Sendu okkur þá línu á nordnordursins@nordnordursins.is

NÖRD NORÐURSINS ÓSKAR EFTIR NÖRDALEGU EFNI OG ÁHUGASÖMUM PENNUM

WWW.NORDNORDURSINS.IS / NORDNORDURSINS@NORDNORDURSINS.IS